차세대

게이머가 선택한 차세대 종합보험

게임챔프

챔프만이 가능한 「FFⅦ」 신속정보 연속강타!!

「FFⅦ」마황차량 국내 최초 공개

챔프특보

★PS판 테일즈 오브 판타지아 「테일즈 오브 데스티니」

★코나미의 「메탈기어」 속보 공개

드디어 3D로 탄생하는 「파로디우스」

★M2의 「D의식탁Ⅱ」 독점 공개

★「사무라이 스피리츠」4탄 대대적 공개

★「드래곤퀘스트Ⅲ」의 최신정보 공개

★「스트리트파이터Ⅲ」 최신 자료 공개

★코나미의 아케이드 야심작 발표

창간 기념 준비호에 응모

★4,444명에게 선물 증정 앙케이트 수록

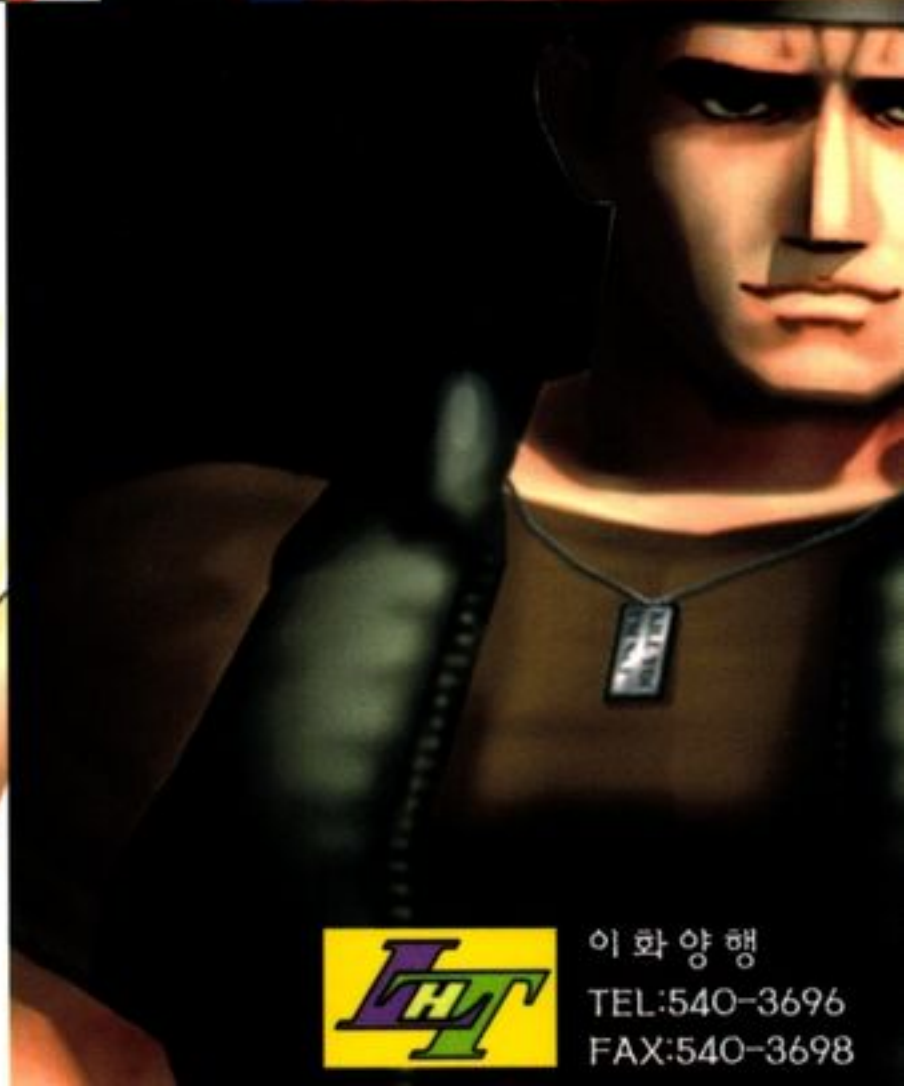
집중공략

페르소나/사무라이 참홍랑무쌍검/노엘/젤다의전설/다크세이버/리얼바우트아랑전설/파이팅 바이퍼즈

1996 11

5,500원

9 771227 717002 11
ISSN 1227-7177

멀티미디어의 삼성전자

Virtua Fighter Kids™

버쳐파이터 키즈

- 버쳐파이터2의 캐릭터들이 전부 귀여운 아이들로 변신
- 버쳐파이터2를 능가하는 조작감
- 키즈모드와 컴비네이션 만들기모드의 새로운 2가지 모드 추가
- 연속기술과 코믹한 표정처리

●장르: 격투 액션(대전) ●가격: 74,000원(VAT포함) ●개발사: 세가

■국내영업본부 C&C판매사업부: 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) HE영업팀 259-2971-7
■총 판매원: (주)월드베스트 (구 포스트) 715-3393
■삼성게임기 전문점
· 서울: (주)하이콤 795-5765 (주)게임라인 701-5484 (주)아랑 715-5828
(주)멀티테크 703-4656 (주)비엔티 719-1445
· 부산: (주)광목 051)246-6565 · 대전: 한국게임 042)636-8664 · 대구: 토탈게임 053)781-2788

Smart & Soft

SAMSUNG
삼성전자

멀티미디어의 삼성전자

FIGHTING VIPERS

파이팅 바이퍼스

상대가 쓰러졌다고 안심하지 마라!
싸움은 아직 끝나지 않았다

암스톤시티에서 시장의 주최로
격전 토너먼트 게임이 열린다.
최종결전장인 도시 중앙의 시티타워를 목표로
마을의 바이퍼들은 장렬한 전투를 시작하고...

■링아웃이 없는 데드매치 게임!
■벽을 이용한 신기술들의 사용!
■격투감을 더욱 증가시켜주는 화려한 효과!
■단순한 조작으로 가능한 풍부한 연속기공격!

●장르: 격투 액션(대전) ●개발사: 세가

30만원대 혁신가격

뉴삼성새턴(SPC-ST)	359.000원
뉴삼성새턴II(SPC-ST2)	389.000원
	(S/W 1종포함)

■국내영업본부 C&C판매사업부: 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) HE영업팀 259-2971-7
■총 판매원: (주)아랑 715-5828
■삼성게임기 전문점
· 서울: (주)하이콤 795-5765 (주)게임라인 701-5484 (주)월드베스트 (구 포스트) 715-3393
(주)멀티테크 703-4658 (주)비엔티 719-1445 하이테크 게임 프라자 3272-4928
· 부산: (주)광복 051)246-6565 · 대전: 한국게임 042)636-8664 · 대구: 토탈게임 053)781-2788

판매원

Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자

AM R&D DEPT.#3
©SEGA

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

서울삼성동점 543-7010
서울방이점 203-6691
서울중화점 436-7718
서울구의점 456-2561
서울대림점 843-4622
서울구로점 863-2055~6
서울흑석점 813-7577
서울신림점 888-3960
서울개포점 3461-2315
서울행당동점 299-7158
서울창동점 994-1467
서울상계점 932-5264
용산나진점 3272-3838~9
서울명일점 3426-8604

금월의 우수체인점

전화번호가 새롭게 바뀌었습니다!

서울 가양발산점 3661-7264
대전 월평점 (042)489-7303

창원 반송점
대표:김이섭
(0551)84-4971

서울 행당점
대표:김정숙
(02)299-7158

강원 속초점
대표:김봉남
(0392)31-4646

경기 여주점
대표:허경미
(0337)86-9759

서울오목점 645-9313
서울대치점 565-2252
서울 약수점 234-1215
용산1호점 714-4556
서울가양발산점 3661-7264
수원북부점 (0331)251-7340
인천만수점 (032)469-6654 (대영프라자 1층)
경기 중동점 (032)666-0621
경기용인점 (0335)35-1436
분당야탑점 (0342)708-4007 (청우상가1층 102호)
안양평촌점 (0343)59-0278~9

서울미아점 982-5753
서울 아현점 312-3764
서울화곡점 601-5597
서울상도점 824-6275~6
영등포점(롯데)
안산월피점 (0345)84-6326
경기금촌점 (0348)941-3719
경기 장현점 (0346)572-7508
일산 점 (0344)913-6406 태영프라자 3층 341호
경기여주점 (0337)86-9759
경기안산점 (0345)418-2891~2

소공동점(롯데)
미아점(신세계)
서울사당점 594-6172
영등포점(신세계)
잠실점(롯데)
경기의정부점 (0351)43-0087
경기포천점 (0357)541-2053 32-8827
수원종로점 (0331)251-1617
분당푸른마을점 (0342)711-3595~6
경기안성점 (0334)74-5364
금곡점 (0346)592-2087~8 상봉상가 1층 25호

SAMSUNG 삼성전자

문의처: 하이콤 (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

삼성 게임프라자 취급품목 안내!

1. 가정용게임기 전기종
2. 가정용 게임기 전기종 롬팩
3. 차세대 게임기
4. PC게임 S/W(CD, FD)
5. 각종 게임 주변기기

매장	전화
포항두호점	(0562)49-1018
부산반송점	(051)531-2905
부산연산점	(051)865-8617
창원반송점	(0551)84-4971 (현대건설상가 111호)
부산수정점	(051)441-7398
경남창원점	(0551)67-0868 성원그랜드상가2층
부산대연점	(051)628-2324
대구복현·산격점	(053)953-2805
경남김해점	(0525)37-5879
경북점촌점	(0581)53-8944
경북포항점	(0562)42-8926 (포항6거리입)
진주상대점	(0591)52-5519
경북경주점	(0561)774-5434
인천계산점	(032)551-9282
경기수원역점	(0331)256-0463
춘천점	(0361)51-4548
충주점	(0441)854-1656
대전월평점	(042)489-7303
충남서산점	(0455)666-0960
전북부안점	(0683)81-2962
광주운암점	(062)524-5708
제주서귀포점	(064)32-0740
경남삼천포점	(0593)32-6595
진주점	(0591)745-7213
경기산본점	(0343)94-6758
속초점	(0392)31-4646
대전중촌점	(042)257-9060
청주점	(0431)233-3725
대전둔산점	(042)483-4962
청주 용암점	(0431)293-2526
전남 여수점	(0662)653-7947 (고려쇼핑파크 4층)
군산점	(0654)61-3065
신제주점	(064)44-6988
경북김천점	(0547)32-6439
대구시지·경산점	(053)792-3697~8
경기김포점	(0341)84-5949
원주점	(0371)43-5592
대전 법동점	(042)628-0789
충남서천점	(0459)953-7697
대전정림점	(042)585-0275
충북 제천점	(0443)48-4088 47-6088
전북이리점	(0653)855-6679
전주효자동점	(0652)224-4959
전남순천점	(0661)53-7885
구제주점	(064)24-2566
대구지산·범물	(053)781-2788~9

사용환경

윈도우즈 95 / 펜티엄급 이상 / 윈도우즈 95가 지원하는 사운드 카드 / 640x480, 256칼라를 지원하는 슈퍼 VGA

얼큰이란 – 얼굴이 큰아이를 지칭함

얼큰이 남매가 있었다.
어느날 여동생과 불장난을 하던 오빠는
그날밤 이불에 지도를 그리게 된다.
다음날 아침에 온 가족에게 놀림을 당하고,
창피함에 어쩔줄 몰라하던 오빠는
같이 불장난을 한 동생이 이불에 지도를
그리지 않은것에 화가났다.
그날밤 크레파스로 그림을 그리다 잠든
오빠는 평소에 아끼던 용인형과 함께
자기에게만 이불에 지도를 그리게 한
불의 정령에게 따지러 멀고 험한 길을 떠나는데...

푸푸 쉬쉬 PUSHE PUSHE

CD-ROM for Windows 95

하이콤

개발원: (주)하이콤
서울시 용산구 한남동 686-42 파크랜드빌딩
영업부:(02)795-5765, 개발실:(02)749-9218

판매원: 멀티채널
서울시 용산구 한강로3가 16-49 삼구빌딩 1514호
TEL:705-0796~7, FAX:705-0798

Microsoft · Direct X 를 이용하여 개발하였습니다.

실감나는 16Bit Stereo Sound ◆ 독창적인 아이디어게임 ◆ 다관절 대형 스프라이트를 사용한 실감나는 캐릭터 ◆ 캐릭터에서 배경까지 3D를 사용한 깔끔하고 귀여운 그래픽

龍王三國志

용 왕 삼 국 지

龍 [RON]

숨 쉴틈 없는 긴박감 속의 전략과 전술!

이제는 리얼타임 삼국지의 세계로 들어오십시오!

Daou (주)다우기술
강남구 역삼동 아빌딩
02-3450-4500,FA 2-0986
A/S Tel.(032)653-94 1
A/S Tel.(02)3450-4835
Tel.080-022-0883
이텔,천리안 "GO DAOU"

총판매원
ANIMEDIA
애니미디어
ANIMEDIA는 (주)한국아이템의 등록상표입니다.
서울시 서초구 방배동 753-5 그린타워 8층
TEL : 02)596-5811~5
FAX : 02)596-5983

SBS
프로덕선

PC CD-ROM 제1탄

CD-ROM GAME

날아라 호킹

Windows® 95

절찬리에 방영중인
SBS생방송 날아라 호킹
이제 PC CD-ROM으로 만나세요.

해저특공대

악마의 구슬

미래도시

격투기

아라비안나이트

사용환경

- 펜티엄75 이상
- RAM 8MB이상 (16MB 권장)
- Windows® 95 호환 1MB 그래픽 카드
- 2배속 CD-ROM드라이브 (4배속 이상 권장)
- Windows® 95 호환 사운드 카드
- Windows® 95 운영체제 필수

권장소비자가격

30,000원

판매

영컴
YOUNG COM (02)442-7240

공급

HIC INFOCOMM
한거레정보통신
서울특별시 서초구 서초동 1306-8 대동빌딩 7층
TEL:3452-7234 FAX:3452-7239

세진컴퓨터랜드는 전국 69개 전문 유통망을 갖춘 국내

세진 전국 게임기

"지금부터 게임기의

세진 컴퓨터랜드 전국지역점

지점	전화
서울 1호 잠실본점	(02) 423-1110
서울 2호 영등포점	(02) 632-1110
서울 3호 노원점	(02) 934-1110
서울 4호 성북점	(02) 909-1110
서울 5호 은평점	(02) 388-1110
서울 6호 관악점	(02) 856-1110
서울 7호 강남점	(02) 516-1110
서울 8호 강동점	(02)3428-1110
서울 9호 강서점	(02)3661-1110
서울10호 신촌점	(02) 365-1110
부산 1호 부산본점	(051) 441-1110
부산 2호 사하점	(051) 293-1110
대구 1호 수성점	(053) 765-1101
대구 2호 달서점	(053) 627-1110
대전 1호 서대전점	(042) 484-1311
대전 2호 동대전점	(042) 672-1110
인천 1호 중인천점	(032) 887-1110
인천 2호 부평점	(032) 503-1110
인천 3호 남동점	(032) 472-1110
경기 1호 평촌점	(0343) 88-1110
경기 2호 수원점	(0331) 44-1110
경기 3호 의정부점	(0351)878-1110
경기 4호 일산점	(0344)901-1110
경기 5호 분당점	(0342)705-1110
경기 6호 부천점	(032) 323-1110
경기 7호 광명점	(02) 688-1110
경기 8호 평택점	(0333)656-1110
경기 9호 군포점	(0343) 95-1110
경기10호 안산점	(0345) 83-1110
경기11호 시흥점	(032) 695-1110
경기12호 하남점	(0347)791-1110
강원 1호 춘천점	(0361) 52-1110
강원 2호 동해점	(0394) 33-1110
강원 3호 강릉점	(0391) 43-1110
강원 4호 원주점	(0371)732-1110
충북 1호 청주점	(0431)294-2100

최대규모의 게임기·컴퓨터 전문 종합 백화점입니다!

컴퓨터랜드

69개 전점

판매 실시!

게임기의 천하통일

모든것이 **세진컴퓨터랜드**에서 시작됩니다!!"

충북 2호 충주점 (0441)846-1110
충북 3호 제천점 (0443) 47-1110
충남 1호 천안점 (0417)552-1110
충남 2호 보령점 (0452) 33-1110
충남 3호 서산점 (0455) 65-1110
경북 1호 포항점 (0562) 75-1110
경북 2호 경산점 (053) 813-1110
경북 3호 김천점 (0547)437-1110
경북 4호 상주점 (0582)536-1110
경북 5호 경주점 (0561)774-1110
경북 6호 안동점 (0571)821-2110
경북 7호 영천점 (0563) 32-1110

경북 8호 영주점 (0572)636-1110
경남 1호 울산점 (0522) 75-1110
경남 2호 마산점 (0551) 97-1110
경남 3호 김해점 (0525) 34-1110
경남 4호 통영점 (0557)648-1110
경남 5호 밀양점 (0527) 51-1110
경남 6호 창원점 (0551) 85-1110
경남 7호 거제점 (0558)635-1110
경남 8호 진주점 (0591)747-1110
경남 9호 양산점 (0523)387-1110
전북 1호 전주점 (0652) 73-1110
전북 2호 군산점 (0654)445-2110

전북 3호 익산점 (0653)843-1110
전북 4호 김제점 (0658)546-1110
전북 5호 남원점 (0671)625-1110
전남 1호 광주점 (062) 651-1110
전남 2호 순천점 (0661)741-1110
전남 3호 나주점 (0613) 33-1110
전남 4호 여수점 (0662) 43-1110
전남 5호 목포점 (0631)281-1110
제주 1호 제주점 (064) 22-1110

감사합니다

곧 일
발매예정!

ENTERTAINMENT

신비의 세계로 당신을 초대합니다

신비의 세계

엘하자드

EL-HAZARD

The Magnificent World

PIONEER LDC.

CHUNG ENTERTAINMENT
서울시 서초구 서초동 1677-14호 정암B/D 3층
TEL :(02)583-2588 FAX :(02)583-2589

WOOYOUNG
서울시 서초구 서초동 1677-14호 정암B/D 3층
TEL :(02)3471-0891-4 FAX :(02)3471-0895

SEGASATURN

게임 들녘의 풍성한 수확 창고 『게임챔프』

CONTENTS

November 1996. 11 Vol.48

하루 늦은 만큼 한달 앞섰습니다

게임챔프 11월호는 추석 연휴의 인쇄소 사정으로 기존 발행일보다 하루 늦게 발행되었습니다. 챔프를 기다리는 독자들에게는 미안한 마음도 없지 않지만 챔프는 그 덕분에 더 빠르고 많은 정보를 실을 수 있었습니다.

챔프 스탭진에게는 추석 연휴가 없었습니다. 연휴 마지막 날까지 생생한 정보를 긴급 공수, 그리고 밤샘 작업 등 챔프독자들이 참고 기다렸던 24시간의 시간을 보상해 드리기 위해 더욱 땀을 흘렸습니다.

앞으로도 챔프는 발매일을 어기는 일은 없을 것이며 인쇄 한시간 전까지도 생생한 정보를 독자들에게 제공하기 위해 노력할 것입니다.

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

자매지

PC CHAMP

비디오 게임정보 700-9661
불건전 정보신고 080-023-0113
30초/50원

전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

* 게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진 컴퓨터서적 전화 : 02-714-7942

서울지역
- 강남 영풍사 …… 554-3784
- 강동 도서 …… 471-2044
- 구로 대명사 …… 802-7199
- 도봉 샘터사 …… 983-3900
- 동대문 지산 …… 245-3686
- 용산 마포 진명사 …… 712-5824
- 서초 금비 …… 534-9075
- 송파 강북사 …… 416-5101
- 중구 수송사 …… 272-0803
- 성동 성지사 …… 457-2891
- 광명사 …… 809-4594
- 영등포 광신사 …… 688-2614
- 동작 영우사 …… 816-1788
- 은평 서대문 해진사 …… 357-6045
- 종로 한일 …… 737-3491
- 강서 양천도서 …… 697-7995
- 관악구 관악사 …… 823-5121

경기 지역
- 인천 영풍사 …… 032-884-0801
- 인천 중앙도서 …… 032-527-9350
- 부천 하나 …… 032-663-6467
- 성남 한성도서 …… 0342-706-0234
- 수원 대교서적 …… 0331-253-6350
- 광명 광명사 …… 02-809-4594
- 대일총판 …… 0344-977-4428
- 남강서적 …… 02-974-0485
- 안산 문일서적 …… 0345-82-2572
- 안양 성심사 …… 0343-85-2984
- 의정부 희률도서 …… 0351-876-6304
- 평택 경기문고 …… 0333-53-0524

부산 지역
- 김해 북부사 …… 051-895-4841
- 부산(남구)조선 …… 051-756-2727
- 부산(북구)화목 …… 051-865-0150
- 부산(서구)진흥 …… 051-466-9386
- 부산 현대사 …… 051-467-8011

경북 지역
- 경주 동화서적 …… 0561-772-4108
- 구미 형문서점 …… 0546-461-7824
- 김천 꿀동산 …… 0547-434-5897
- 대구(동구)영남도서 …… 053-423-9193
- 대구(서구)해문도서 …… 053-421-8958
- 상주 제일 …… 0582-535-2377
- 안동 종로 …… 0571-53-7575
- 영주 대한 …… 0572-32-8597
- 점촌 동양 …… 0581-555-4672
- 포항 예지서점 …… 0562-73-4870

경남 지역
- 마산 태양사 …… 0551-44-7428
- 울산 중앙 …… 0522-73-7220
- 진주 샘터 …… 0591-55-3991
- 충무 동아일보 …… 0557-43-5785

충북 지역
- 제천 경북 …… 0443-2-3816
- 청주 샘터서적 …… 0431-55-0264
- 충주 문화사 …… 0441-847-2819

충남 지역
- 논산 백제도서 …… 0461-32-3156
- 대전 동아사 …… 042-632-6799
- 천안 화성서적 …… 0417-551-3073

강원 지역
- 강릉 영동서적 …… 0371-645-3361
- 삼척 영동사 …… 0397-72-4959
- 속초 동아 …… 0392-32-1555
- 원주 남부서적 …… 0371-42-8424
- 춘천 경북서점 …… 0361-241-2015

전남 지역
- 광주(서구)호남 …… 062-227-3436
- 순천 일광서점 …… 0661-52-4414
- 여수 대양서적 …… 0662-62-2111

전북, 제주 지역
- 이리 대흥서적 …… 0653-52-3334
- 전주 새림 …… 0652-82-9884
- 제주 광장서점 …… 064-33-7030

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 손영국, 이성필, 박지연, 이선희
객원기자/채범천, 성윤규, 정혁진
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상엽
류구연, 최일경, 김미정, 강희정
챔프 미술팀
팀장/이동백
양연이 대리, 신성아
일러스트/정충식
영업팀
팀장/최중현
손용락 대리, 김성민
관리팀
이미자, 박영미
광고팀
문정필 대리, 방순원 대리, 김 훈, 신현성
광고미술/김대연 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 윤민빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)학원 프린테크
제본/안양제본
출력/베스트 출력센타
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
가격 5,500원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 702-3213/4
미술 702-3282

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

구 게임챔프 / 게임챔프 (윤민빌딩 2층) / 숙대 / 육교 / 파출소 / 남영역

슈퍼콤 X-PLUS 알파

탄생

◆재미있는 내장게임+152게임 한글 팩
=~~154,000원~~ → 111,200원(250대 한정판매)
◆유·무선 조정방식
◆디자인 부문 대통령상 수상작품
◆완벽한 사후관리(무료수리)

가까운 완구,
문구점에서 구하세요
가까운 곳에 취급점이 없으면
전화로 주문하세요.

체인점 모집
도·소매업자 상담환영

제조원:두레엔터프라이즈 판매원:광주게임천국(062)944-6321

야!
재미있는 내장게임에
152가지 팩이 하나 더!

자매품 슈퍼콤X-plus Ⅱ

64게임내장형
유 무선 조정방식 채용

이제
152게임으로
승부한다.

게임유통 新 시스템으로 거

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과그리고 게임을 사랑하는 유저 여러분께
심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '96년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임 직원 일동

게임기 ☆ 팩도매

현대 게임마트 716-6302

게임유통 용산본점

게임유통:716-6301~2, 706-3070 FAX:3272-5505

NEO·GEO 전문점
화이트 소프트랜드 702-7091 719-7156

게임마당 711-8865

게임비젼:719-5345	아이큐게임:716-0577
게임센스:702-3247	스타게임:3272-4502
토탈게임:706-4133	
코바게임:718-1520~1	
소프트유통:711-7866	

구좌번호(예금주:서원철)
- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908

둔촌APT	코바게임	게임마스타	채널	게임박사	연희점	용인점	명일점	청주점	안산게임마트
		용산 오픈점	용산 오픈점						
TEL 487-0115	TEL 718-1520	TEL 701-6506~7	TEL 704-7615	TEL 702-4268	TEL 337-2369	TEL (0335)37-0858	TEL 3427-1165	TEL (0431)69-0615	TEL (0345)419-3210
상계점	**청주게임유통**	**청주점**	**게임챔프(가락점)**	**화인게임**	**월계점**	**정릉점**	**안양점**	**축 오픈 울산점**	**구리점**
TEL 935-3233	TEL 55-7624/57-3580	TEL (0431)65-3587	TEL 417-6411	TEL (0522)60-2420	TEL 941-5395	TEL 911-4057	TEL (0343)44-7036	TEL (0522)65-9703 69-9437	TEL (0346)553-1193
수원점	**I·Q**	**장안동**	**이리점**	**대구성당점**	**용산점**	**광명점**	**간석점**	**가평점**	**능곡점**
TEL (0331)251-5311	TEL 716-0577~8	TEL 247-7747	TEL (0653)842-6558	TEL (053)628-9482	TEL 3272-4502~3	TEL 683-2059	TEL (032)432-7089	TEL 82-9386/9486	TEL (0344)971-2727
서대문점	**삼성점**	**둔천점**	**오시오게임**	**간석점**	**제천점**	**수원점**	**분당점**	**당산점**	**종로점**
TEL (0331)47-5831	TEL 547-9400	TEL 487-0115	TEL 913-0801	TEL 421-2332	TEL (0443)46-4945	TEL (0331)43-3679	TEL (0342)712-2972	TEL 632-4217	TEL 743-4586
원당점	**분당점**	**군산점**	**천호점**	**부평점**	**용산점**	**충북진천점**	**청주점**	**망원동**	**구미점**
TEL (0331)64-1472	TEL (0342)702-2892	TEL (0654)465-4064	TEL 489-3547	TEL (032)547-8431	TEL 706-4133~4	(0434)33-1333, 0505	TEL (0431)55-2168	TEL 337-7346	(0546)51-0610 51-0619 51-0682
금촌점	**안산2호점**	**불광점**	**가락점**	**상계점**	**네오지오총판**	**울산점**	**망우점**	**춘천학생백화점**	**상주점**
TEL 942-4779	TEL (0345)418-6651	TEL 386-8657	TEL 411-6411	TEL	702-7091, 719-7156	TEL (0522)44-0604	TEL 492-3804	TEL (0361)52-3536	TEL (0582)535-7106

용산에서 몇 안되는 도매 전문업체임

태경테크

안녕하십니까?

저희 태경테크를 지금껏 사랑해주신 업체, 고객여러분께 먼저 감사드립니다.

게임기, 컴퓨터S/W를 도매 및 소매를 병행해서 해오던 사업을 과감히 탈피해서 이제부터는

도매 전문 업체로 새로이 거듭나고자 합니다.

무역부 신설로(95. 2. 16) 자체 수입, 판매를 실시하고 있으며 가장 안정된 가격과 신용, 정직을 판매함을 원칙으로 합니다.

그래서 게임기 도매점의 최고하면 "태경테크"가 되도록 저희 임직원 모두 최선을 다해서 노력하겠으니

업주분들께서 격려해 주시고 끊임없이 성원 해 주시면 고맙겠습니다.

-태경테크 임직원 일동-

태경테크가 직수입, 가장 가격 경쟁이 있는 상품을 소개합니다,

32BIT SEGA SATURN

① HORI스틱 파이팅스틱
② SEGA 버철스틱
③ 메가상사 파이팅스틱
④ 레이싱 컨트롤러
⑤ 버철총 일본
⑥ 버철총 대만
⑦ MAD CATZ패드
⑧ 비디오 카트리지
⑨ 메모리카드
⑩ 액션리플레이
⑪ SSRF단자
⑫ SS패드
⑬ 터미네이트 스틱

32BIT PLAY STATION

① HORI스틱 파이팅스틱
② 아스키 스틱
③ 메가상사 파이팅스틱
④ 레이싱 컨트롤러
⑤ PS RF단자
⑥ 메모리 카드
⑦ 터미네이트 스틱

32BIT 3DO -패드-

16BIT 슈퍼컴보이

① 라이온킹
② 슈퍼 마리오 카트
③ 요시 아일랜드
④ 슈퍼 마리오 올스타
⑤ 테트리스와 닥터 마리오
⑥ 컨버터
⑦ 슈퍼 닌텐도 패드
⑧ 아답타
⑨ 파워스틱
⑩ 무선패드
⑪ 6버튼 슈퍼스틱(동보)
⑫ 슈퍼패미콤 6버튼 터보(동보)
⑬ NBA 라이브95
⑭ 뱁스 Ⅱ
⑮ 무선 스틱
⑯ S·F 마우스
⑰ 게임헌터

16BIT 메가 드라이브(슈퍼 알라딘 보이)

① 라이온킹
② 곤드라 하드코아
③ 미키매니어
④ 스트리트 화이트 Ⅱ
⑤ 배트맨 포에버
⑥ 소닉3
⑦ 소닉과 너클스
⑧ 로켓나이트 어드벤쳐
⑨ 미키와 도날드
⑩ 뱁스운동회
⑪ 스파크 스타
⑫ 버철레이싱
⑬ 건스타히로우
⑭ 알라딘
⑮ 제임스 폰드
⑯ 65숍
⑰ 130숍
⑱ 컨버터
⑲ PAL 방식 컨버터
⑳ 젬스틱
㉑ 동보스틱
㉒ 스텔스(환타스틱)
㉓ 아답타
㉔ 3버튼 패드
㉕ 부스타
㉖ M/D신형 AV케이블
㉗ M/D구형 RF선

용산 전자 상가 내 전문도매 업체!!

평생 파트너 게임 — 본사는 국내 우수 상품은 물론 해외 상품까지 골고루 갖춤으로써 도매업, 딜러, 소매업을 하는 분께 최고의 구매환경을 만들어 드립니다.

가맹점 개설문의 717-1736
평생 파트너 게임

전문점
취급점
협력업체

더불어 성장할분을 모십니다.

GB 미니 겜보이(GAME BOY)

① 가계　② 확대경　③ 충전기　④ 2인용 케이블　⑤ 아답타　⑥ GB신형기계

GG 게임기어(삼성 핸디 겜보이)

① TV튜너　② 확대경

네오지오

① 스틱

훼밀리

① 001기(헌터)
② 게임엔진
③ 게임머신
④ 배트맨
⑤ 슈퍼컴X, 슈퍼콤X PLUS Ⅱ
⑥ 핸들러 스틱
⑦ 전자총
⑧ 장두진 바둑교실
⑨ RF선
⑩ RF유니트
⑪ 컨버터
⑫ 스피드 패드
⑬ 2·3선 AV선
⑭ 아답터(C&C포함)
⑮ 64슴 정품

IBM

① 패드　② 스틱

재고 상품이나 기획상품 연락주세요.

게임기 관련중 좋은 가격이 있으면 연락주세요.

영업하실 분(단, 타 영업으로 500불 이상 벌어본 경험자)

서울 용산구 한강로 2가 16-1 선인상가 21동 1층 16호
한강로3가 16-9번 전자랜드 광장층 6호
TEL:(02)716-5408 (02)711-5661 (02)717-1736
FAX:(02)704-5218

모집중
영업직
아르바이트생

태경테크는 소비자 판매는 각 지역에서 하고 있습니다.
소비자께서는 가까운 평생 파트너 SHOP을 이용해 주세요!

환상으로의 또다른 초대! DQ의 최신작은 N64!?

에닉스가 발표한 『드래곤 퀘스트』VII

국내에 RPG라는 장르가 큰 대중적 붐을 일으키며 다가선지도 벌써 7년이 지났다. 당시 국내 비디오 게임 매니어들을 밤새우게 했던 RPG는 무엇일까? 그것은 에닉스의 대표적 타이틀인 『드래곤 퀘스트』였다. 현재까지 꾸준히 그 시리즈를 이어온 에닉스가 돌연 중대 발표를 했다! 에닉스의 중대 발표는 어떤 것일까? 그 사실을 공개하겠다.

DRAGON QUEST VII

97년내 9개의 신 타이틀을 발매!!

「에닉스」. 이 메이커는 국내에 『드래곤 퀘스트』 시리즈로 스퀘어와 맞먹는 아성을 쌓은 소프트웨어 개발사이다. 우선 일본내에서 에닉스라는 메이커가 차지하는 인지도에 대해서 이야기 해보자. 비디오 게임의 강국 일본에서는 에닉스라는 메이커가 갖는 이미지가 우리나라보다도 각별하다. 일본의 게이머들은 아무리 스퀘어의 『파이널 판타지』 시리즈가 한 수 위라해도 『드래곤 퀘스트』 시리즈에 대해 쉽게 손을 끊지 못하는 것은 아닐까?

이런 에닉스가 현재 제작하고 있는 것은 시리즈 중 최고의 인기를 누렸던 『드래곤 퀘스트III』. 그 이상은 기대할 수 없는 것일까? 『드래곤 퀘스트VII』은 과연 언제 발매되는 것일까? 그 궁금증에 답이 될만한 에닉스의 발표가 있었다.

"우리는 내년에 약 9개의 신 타이틀을 발매할 것입니다."

9개의 신 타이틀!? 이것은 에닉스가 97년을 얼마만큼이나 준비해 왔는지 단적으로 보여주는 증거라 할 수 있다. 대체로 RPG를 하나 만드는데에 약 1년이라는 기간이 소비된다. RPG메이커인 에닉스에서 9개의 신 타이틀을 발매한다면 적어도 그 중에 6개 이상은 RPG가 틀림없다고 봐도 좋을 것이다. 그렇다면 준비해온 기간이 최저 2년반에서 3년은 걸릴텐데... 여기서 또 한 가지 흥미로운 발언이 있다.

"97년도에 우리가 발매하려는 9개의 타이틀중 6개는 N64용이며 다른 3가지 타이틀은 아직 기종이 정해져 있지 않습니다."

이것은 또 무엇을 의미하는 것일까? 이제까지 닌텐도와 함께 더불어 살아오면서 에닉스는 많은 이익을 봤을 것이다. 그런데 현재 닌텐도의 하드웨어인 N64로는 6개의 타이틀이 있고 나머지 3개는 미정이라니!? 그럼 닌텐도의 하드웨어가 아닌 다른 하드웨어로도 자사의 게임을 발매할 생각이 있다는 것일까? 그리고 또 한 가지, 게임이란 것은 일단 제작을 결정하게 되면 기획단계에서 그 플랫폼을 잡아 놓게 된다. 그런데 기종이 미정이라는 것은 아마도 아직 기획단계에 있다는 뜻일지도... 그 동안 소문으로만 나돌았던 새턴이나 플레이 스테이션으로의 등장도 아직은 그 가능성을 배제할 수 만은 없는 것같다.

최후에 에닉스가 선택한 기종이 포인트

에닉스가 내년에 발매하겠다고 발표한 9개의 타이틀 중에 팬들이 기다리는 대작은 없는 것일까? 『드래곤 퀘스트VII』은 SFC에 그대로 남아 버릴 가능성도 있다. 에닉스는 과거 패밀리에서 슈퍼패미컴(SFC)으로 그 플랫폼을 옮겼을 때 16비트의 가능성을 효과적으로 발휘하지 못해 많은 유저들의 비난을 받기도 했다. 다른 타이틀을 N64로 발매하여 노하우를 얻은 뒤 『드래곤 퀘스트VII』을 발매하고 『VII』은 SFC를 고수한다!? 충분히 가능성이 있는 이야기이다. 이전에 에닉스에서 발표한 내용을 다시 인용하자면 유저의 수가 적은 차세대기에 간판 타이틀을 적시고 싶지 않다고 했다. 즉, 『드래곤 퀘스트VII』은 내년에 SFC로 발매하고 다른 타이틀로 노하우를 쌓는 것을 택하는 것이 옳을지도 모른다고 생각할 수 있다. 그렇다면 역시 나머지 3개의 타이틀은 SFC가 되는 것일까? 아직 아무것도 확실한 것은 없다. 6개의 타이틀에 『드래곤 퀘스트VII』이 속해 있는지 아니면 나머지 3개에 속해 있는지...

자! 여기서 또 하나의 가설을 세워 보겠다. 그것은 닌텐도 측 하드웨어가 아니라 새턴이나 플레이 스테이션으로 발매된다는 것이다. 여기서 이 가설만을 놓고 생각해 본다면 플레이 스테이션 보다는 새턴 쪽으로 가는 것이 더욱 좋을 것이다. 이미 플레이 스테이션에는 스퀘어가 가 있다는 것이 이유라면 이유일까!? 게다가 현재 새턴에서는 12월에 발매될 스퀘어의 『FFVII』을 막을 만한, 아니 대적할만한 타이틀이 없다는 것도 이유가 될 것이다. 그런 점에서 닌텐도의 하드웨어를 제외하자면 에닉스에게 있어 가장 유리한 선택은 새턴이다. 현재도 『드래곤 퀘스트VII』이 새턴으로 발매된다는 소문이 무성하게 나돌고 있다. 정말 그렇게 된다면!? 닌텐도는 어디로 가야만 하는 것일까? 어쨌든 현재로 확정된 것은 에닉스가 내년에 9개의 타이틀을 발매할 것이란 것과 그 중에 『드래곤 퀘스트VII』이 속해 있다는 것(물론 N64인지 아닌지는 미정)이다. 과연 내년에 어떠한 일이 벌어질 지 상당히 기대가 되지 않을 수 없다.

챔프뉴스

국내

쿄와 김갑환이 100m 경주를 벌인다

-빅콤, 킹오파 캐릭터 이용 스포츠 게임 개발 중-

왕중왕, 극초호권 등 아케이드 게임 개발에 주력하고 있는 빅콤에서 킹 오브 파이터즈의 캐릭터들을 이용한 스포츠 게임을 개발 중이다. 크래쉬 존(CRASH ZOON)이라고 명명된 이 스포츠 게임은 SNK의 인기 캐릭터인 쿄, 테리, 로버트, 아테나, 김갑환 등과 오리지널 캐릭터인 리사, 태풍이 등장하는데 일정한 종목에 얽매이지 않는 다종의 혼합 경기로 격투 장르 이외에 네오지오용 소프트의 새로운 장르 개척에 앞장서고 있다. 또한 이 게임은 킹오파 시리즈의 도입부처럼 수행을 하고 있는 권법가들 에게 격투가 아닌 새로운 경기를 해 보자는 편지가 도착하게 된다. 캐릭터들은 경기를 하면서 필살기를 사용할 수도 있고 스테이지를 클리어하게 되면 보스와 스포츠 시합을 벌이게 된다.

한편 킹오파 캐릭터의 사용 문제에 관해 빅콤의 한 관계자는 "SNK와 빅콤은 개발 협력 관계를 맺고 있기 때문에 캐릭터 사용에 대해서는 아무 문제가 없으며 SNK측에서도 신 장르 개척에 환영하는 뜻을 비쳤다"고 말하면서 빅콤은 앞으로도 격투 이외의 장르 개척에 노력하겠다고 밝혔다.

■문의처 : 빅콤 (02-253-2217)

코가, 2002 월드컵 기념 게임 제작

타프를 주축으로 한 코가 회원사들이 모여 『월드컵 2002』 게임 제작 위원회를 구성해 2002년 한국 월드컵을 기념하여 게임을 제작하게 된다. 현재로서는 기획 단계이기 때문에 확정된 사실은 없지만 월드컵이나 올림픽을 개최하는 국가에서 보통 공식 지정 게임이 나오고 있는 추세를 반영하여 현재 문체부와 코가가 교섭 중이어서 아마도 「2002 월드컵」 공식 지정 게임이 되지 않을까 전망하고 있다. 한편 코가는 이외에도 게임 대학을 설립키로 기본 방침을 정하고 「게임 대학 설립 추진 위원회」를 구성 중인데 이 「게임 대학 설립 추진 위원회」가 발족하는데로 부지 선정 등 세부 방침이 결정될 것이며 현재로서는 게임학과를 포함하는 4년제 정규대학이 유력한 안으로 상정되고 있다.

■ 문의처 : 타프 (02-518-1369)

통합 한국영상오락물제작자 협회의 난항 속 발족

그동안 문체부 산하 게임 관련 단체의 통합으로 말썽을 빚어 왔던 한국영상오락물제작자협회의 통합총회가 지난 9월 20일 오전 11시 캐피탈 호텔 3층 신라룸에서 개최됐다.

이날 총회에는 약 500여명의 게임관련 단체 및 회원사들이 참석했고 국민회의의 정세균 의원, 설송웅 용산구청장, 황성일 용산경찰서장, 공윤의 지명혁 부장 등이 참가해 축사를 하는 등 업계 외적으로도 큰 관심을 모았다.

통합 총회에서는 윤원석 신임 회장의 취임을 대내외적으로 선포했으며 5개 분과 위원장과 상근 부회장을 임명했고 통합 협회의 정관을 확정했다. 앞으로 영제협은 게임업계를 선도하는 명실상부한 통합협회로써 국내 영상문화의 우위 경쟁력 확보와 음비법의 조기 정착을 통한 연관산업 및 영상 오락 소프트웨어의 발전을 도모해 멀티미디어 산업의 주도적인 역할을 해 나갈 것이다.

■문의처 : 한국영상오락물제작자협회(02-705-1061)

VF3, 빨라야 10월 중순에 발매될 듯

사상 초유의 관심을 끌어 온 세가의 『버철 파이터3』가 국내 아케이드 심의를 통과하지 못하고 보류됐다. 그동안 현대와 세운상가 업체들과의 치열한 도입 경쟁을 비롯해 세가 코리아 설립 등으로 업계의 주목을 받아왔던 『버철 파이터3』의 도입은 지난 9월 13일 현대와 고봉산업이 한국컴퓨터게임산업중앙회에 심의를 내면서 일단락된 듯했다. 그러나 『VF3』의 내용 중 신캐릭터 '아오이'와 '파이'의 일본어 승리 대사가 너무 길다는

N·E·W·S·N·O·T·E

D2로 3DO 재기 안간힘

그동안 잠잠했던 D2가 드디어 새로운 모습을 드러냈다. 그동안 아무 소식도 없어 M2가 나오지 않을 지도 모른다는 걱정도 했었지만 이제 그런 걱정도 끝. 하지만 과연 3DO가 M2와 D2의 발매로 재기할 수 있을지는 의문?

코가 유통사 오픈?

한국 PC게임 개발 연합사인 코가가 드디어 자체 유통사를 세웠다. 그동안 수입 대작들에 밀려 제자리를 찾기 어려웠던 국산 게임들도 이제는 조금 숨통이 트이게 되는 걸까? 아뭏든 국산 게임의 새로운 활로가 열렸다는 것은 참으로 기쁜 일이다.

야화의 연소자 관람불가에 대해

FE의 기대신작 야화가 폭력조직을 미화했다는 표현으로 공윤에서 연소자 관람불가 판정을 받았다. 만약 FE가 이 게임을 CD가 아닌 FD로 제작했다면 출시 조차 불가능했을 것이다. 폭력조직이 미화되어 연 불 판정을 받는다면 사람을 떼거지로 죽이는 전쟁 게임도 연 불이나 수입금지가 되어야 하지 않을까?

미성년자에게 음란물 팔다 걸리면 이제 끝장!?

청소년들에 미치는 유해한 환경을 개선해 최대한으로 범죄 소지를 제거해 주는 것이 기본. 하지만 초등학생들이 드나드는 문방구에 홀딱홀딱 벗은 음란 만화가 떡하니 버티고 있고 맘만 먹으면 10살짜리 꼬마가 비디오 가게에서 「젖소부인 바람났네」를 빌릴 수 있는 것이 현실정. 이번 청소년을 위한다는 명목으로 입법 예고를 거친 새로운 법은 눈가리고 아웅이 아니라 눈가리고 꼭꼭 숨어도 아주 쉽게 적발할 수 있다고 하는데... 아무튼 이번에 마련하는 대책 방안은 전국의 모든 자원봉사단이 경찰이 되어 신고를 생활화하고, 걸리면 즉각 고등법원이라니. 좀 살벌하긴 해도 실속은 있을 것 같은데... 꼭 북한의 5호 담당제 같지만.

우영, 멀티학원 운영 통해 인력 수급

최근 새턴 한글화 작업에 앞장서고 있는 우영 엔터테인먼트에서는 자체 인력의 육성과 CG분야의 보급을 위해서 「청 컴퓨터 그래픽스 학원」을 운영 중에 있다.

「청 컴퓨터 그래픽스 학원」은 1년제 정규 과정으로 3개월에 한번씩 교육생을 모집 중이며 인터넷, 컴퓨터 그래픽, 게임 등 모든 멀티미디어에 관련된 것들을 교육시키고 있는데 3개월에 한번씩 교육생을 모집하기 때문에 지난 9월 9일 16기 과정을 모집했고 17기는 12월 9일부터 개강할 예정이다.

1년 과정을 모두 수료한 교육생은 자체 개발 및 컨버전 팀인 우영 시스템의 프로젝트에 투입되거나 멀티미디어 관련 업종 등에 취업을 하게 된다.

한편 우영 엔터테인먼트는 10월 18일 새턴용 한글화 소프트 2탄 『오락클의 보석』을 일본과 동시 발매하기로 되어 있고 12월초에 일본 파이오니아 LDC의 『신비의 세계 엘하자드』, 내년 1월에는 『알버트 오딧세이 외전』과 『미스트2』의 발매를 추진 중에 있다. 또 우영은 얼마전 PC게임으로 인기를 끌었던 『커맨드 앤 퀀커』의 새턴 버전을 한글화하기 위해 사전 조사에 들어 갔다.

■문의처 : 우영엔터테인먼트 (02-3471-0891~4)

이유로 심의 보류 판정을 받게 됐다. 10월 초 재심의에 들어갈 『버철 파이터3』는 심의를 통과한다고 해도 10월 중순 경에나 오락실에서 가동이 될 것으로 보인다. 다른 게임의 경우는 그 정도의 일본어 대사가 나왔다고 해도 허용되어 왔으나 이번 『VF3』는 심의 판정 기준에 모호함을 드러내고 있다.

한편 현존하는 아케이드 기판 중 최고 가격이 될 것이라는 『VF3』의 판매 이익금 중 일부가 「세가 코리아」의 설립 자금으로 투자될 것이라고 업계의 한 관계자는 밝혔다.

데드 오어 얼라이브, 카피 방지 시스템 도입

세가의 「모델2」를 이용한 게임으로 관심을 모았고 이번 AM쇼에서도 VF3 이상가는 주목을 끌었던 테크모의 『데드 오어 얼라이브』는 기존의 기판들과는 달리 카피 방지를 위한 전자화폐 시스템을 도입한 것으로 밝혀졌다.

이 「카피 방지 시스템」은 미국에서만 생산되는 프로그램 보드에 칩을 꽂았기 때문에 국내 카피 기술로는 거의 카피가 불가능한 것으로 알려지고 있다. 한편 『데드 오어 얼라이브』는 지난 9월초 서울의 신촌 등지에서 인컴 테스트 결과 상당히 인기를 모았는데 기술의 다양성이 지적되어 일본 테크모 본사에서의 수정 작업을 통해 총 30종 이상의 기술이 추가되어 더욱 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있게 되었다. 또 이 게임의 등장 캐릭터 중 「잭」이 미국 프로농구 선수 로드맨과 너무 흡사한 외모를 가지고 있어 저작권이 문제되어 캐릭터 디자인이 변경된다.

세계 매직 토너먼트 참가 한국 대표, 세계의 벽 실감

구미 지역에 이어 아시아권에서도 급속도로 퍼져나가고 있는 『매직 더 개더링』의 세계 매직 챔피언 대회가 세계 28개국의 대표들이 참가한 가운데 지난 8월 15일 미국에서 열렸다. 우리나라 대표로 참가한 영동고 1학년 서형석 군은 참가 28개국 중 27위에 그쳐 아쉬움을 남겼지만 한국으로서는 첫번째 출전이었고 일찌감치 매직이보급된 세계의 벽을 넘기엔 역부족이었다.

세계의 대륙별 토너먼트를 거쳐 출전한 각국의 대표들에 반해 서형석 군의 경우는 아시아권 대회가 아직 미비된 상태라서 지역 예선을 거치지 않았지만 내년 대회부터는 아시아권 대회에서 입상을 해야만 참가 티켓을 딸 수 있게 된다. 한편 현재 국내에도 급속도로 보급되고 있는 『매직 더 개더링』은 11월 9일 한글판 카드의 출시를 기해 대폭적인 유저의 확산이 기대된다.

■문의처 : 울트라 라이트(02-323-8297)

파이터 발매 기념 이벤트 개최

FE는 오는 11월에 발매 예정인 『파이터』의 발매 기념 이벤트를 추진 중이다. 이벤트 내용은 파이터의 정품을 구입한 유저를 대상으로 단계적인 승단절차를 밟게 하여 7단증을 획득한 게이머를 대상으로 파이터 경진대회를 개최하는 것이다. 자세한 내용은 아래와 같다.

일　시 : 1997년 1월 31일
장　소 : 문화체육관(주최측 사정으로 변경될 수 있음)
참가자격 : 파이터 공인 6단 이상
참가방법 : 1. 멀티그램이 인정한 7단증을 소지하고 당일 행사장 참가
2. 사전에 참가신청서를 제출해 참가번호를 받는 방법
승단 절차 : 1. 초단 : 파이터 정품 구입시 자동 인정
2. 2단 - 6단 : 매주 1회 멀티그램 체인점에서 승단시험 실시 (토너먼트 또는 리그전)
3. 7단증 : 6단증을 멀티그램으로 보낸 사람
4. 명인(9단) : 파이터 최강전에서 우승

■문의처 : 멀티그램 (02-518-2114)

FFVII 발매 연기에 가격 인상까지!

그동안 스퀘어가 『FFVII』 발매일을 아무 변동없이 12월로 밀고 나가는 것이 어쩐지 조금 불안한 느낌이 들었지만, 아니나 다를까 드디어 실망을 시키는군. 1월 31일이라면 거의 두달은 연기된 셈이고 거기에 가격까지 1,000엔이 인상되어 6,800엔. 하지만 CD가 3장으로 늘어났다니 그리 열불낼 일만도 아닌 것 같은데...

영화같은 게임이 아니라 진짜 영화 만드는 스퀘어

스퀘어가 이제 게임에만 만족할 수 없는 모양인지 허리우드에 얼굴을 내밀었다. 그동안 영화같은 게임을 만든다고 노래를 부르더니 진짜 CG 영화를 만드는 건가? 이미 「쥬라기 공원」의 폴을 비롯해 허리우드의 빵빵한 거목들과 손을 잡은 모양이니 앞으로 스퀘어는 CG 기술보다 인재 콜렉션으로더욱 명성을 떨치게 될 지도...

닌텐도, 이젠 떡잎부터 키운다

닌텐도는 최근 게임계에서 라이벌 메이커들에게 추월당할 기미를 보이자 기초 체력을 보강하기 위해 비디오 게임 대학 설립을 추진 중이다. 총 100명의 인원으로 내년 9월 개교 예정인 이 대학에서는 닌텐도의 하드웨어 및 소프트웨어를 개발할 인력들이 양성되는 것이다. 그러나 교육적인 측면보다는 회사 영리추구가 목적이라면 과연 성공할 지 의문이다.

미리미리 준비를 했어야...

SNK는 64비트 하드웨어의 완성을 눈 앞에 두고 고민에 빠져있다. 그것은 다름아닌 최근 유행처럼 퍼지고 있는 3D 게임을 64비트용 소프트로 개발할 인력이 태부족하기 때문이다. 2D에 관한한 최고 수준을 자랑하는 SNK에 개발 인력이 부족하다는 것은 웬지 이상하지만 미리 대비를 하지않았던 것은 앞으로의 SNK의 운명에 있어서 크게 후회할 짓을 한 것이 아닐까?

챔프뉴스

국외

하와이 호놀룰루에 또하나의 지사 마련하는 스퀘어社

스퀘어사가 하와이 호놀룰루에 또 하나의 게임 소프트 개발 거점을 마련한다. 이것은 미국 캘리포니아에 있는 LA 지사의 자회사로서 내년 봄 개설을 앞두고 현재 동사에서는 인재 모집에 한창이다. 이번 스퀘어사의 호놀룰루 사업부에 대해 많은 사람들이 어째서 미국 본사나 일본에서 떨어진 하와이를 선택한 것인지 의문을 갖고 있다. 이에 대해 스퀘어사는 일본의 게임 개발 기술과 미국 CG기술을 이용해 게임 소프트를 개발하기 위해서는 일본과 미국 본사 사이에 거점을 두는 것이 적당하다고 판단한 것이라고 한다. 앞으로 일본, LA, 호놀룰루에 설립된 스퀘어의 삼각 거점에서 각각 어떤 작품을 개발할 것인지 아직은 모든 것이 백지 상태에 있지만 앞으로 메이드 인 하와이라는 역수입 타이틀이 등장하게 될지도 모른다고 한다.

스퀘어의 개발실. 과연 호놀룰루에는 어떤 또다른 스퀘어 지사가 탄생될 것인지, 이제 FF 시리즈도 해외 지사에서 만들어지게 될지도...

미국판 닌텐도64, 발매 전 가격인하

9월 30일 발매 예정이었던 미국판 닌텐도64가 발매전 199.95달러로 새롭게 가격이 책정됐다. 닌텐도 오브 아메리카는 지금까지 249.95달러로 발표되어 있었기 때문에 이번 가격 변동으로 50달러가 내린 셈이다. 이번 가격 인하로 미국에서 닌텐도 64는 새턴과 플레이스테이션과 같은 가격대로 경합하게 된다. 동시 발매 소프트는 『파일럿 윙스64』와 『슈퍼 마리오64』 두 타이틀 뿐이며 미국판 닌텐도64의 발매전 가격인하는 일본 현지에서의 저조한 판매률에 기인된 것으로 보고 있다.

스퀘어 허리우드 진출, 본격 CG 영화 제작사로 변신

스퀘어사가 CG 영화를 만들기 위해 허리우드에 진출한다. 이번 영화 제작은 스퀘어 LA社의 사장인 사카구치 히로노부 씨를 필두로 그동안 FF 시리즈 캐릭터 디자인을 담당해 게이머들에게 친숙한 아마노 요시타카 씨 등 게임 분야 이외에도 「쥬라기 공원」의 화상편집 시스템을 개발한 폴 어슈다운씨 등을 비롯, 허리우드의 거목 엔지니어가 다수 참여하게 된다. 또한 이 CG기술은 단순히 무비로서 끝나는 것이 아니라 게임에 다시 응용하는 것도 계획하고 있다고 발표, 스퀘어 게임 팬들에게 상당한 관심사로 대두되고 있다. 아직 구체적인 개봉 시기 등은 밝혀지지 않았지만 2, 3년후 쯤에는 모두가 깜짝 놀랄 만한 CG 영화와 최첨단 CG 기술을 이용한 새로운 장르의 게임이 탄생될 것이라고 한다.

스퀘어社, CG 아르바이트 요원 모집

스퀘어사가 학생이나 프리랜서를 대상으로 CG 분야의 아르바이트 요원을 모집하고 있다.

이번 아르바이트 모집 공모는 올 1월부터 구인 정보지나 게임 잡지 등에서 계속 게재되고 있으며 현재는 50명 정도의 아르바이트 요원을 고용하고 있다.

스퀘어사의 아르바이트 요원으로로 선발된 사람들 중에는 CG에 열의가 있고 재능이 돋보이는 사람에 한해 졸업 후에는 정규사원으로 채용하는 제도를 마련하고 있다.

또한 이들에게는 각 소프트 메이커들의 전문 강사진이 초빙되어 CG의 기초 과정을 지도해 주고 있어 컴퓨터 초보자라도 디자인에 소질이 있는 사람들이라면 누구나 응모 자격이 주워진다.

스퀘어는 아르바이트 요원 모집을 CG 디자이너 육성 프로젝트의 일원으로 보고 졸업 후에 자사에 입사할 의사가 없는 사람들에게도 적극적으로 CG 기술을 가르칠 방침이다.

SFC 드래곤 퀘스트III 신곡 소개 콘서트 개최

8월 26일, 동경 시부야에 있는 Bunkamura 오차드 홀에서 「제10회 패밀리 클래식 콘서드 ~드래곤 퀘스트의 세계」가 개최되었다.

이 콘서트는 드래곤 퀘스트 시리즈 음악을 담당하고 있는 스기야마 고우이치 씨가 10년 전부터 주체하고 있는 음악회로 이번은 동경 교향악단 연주로 교향 조곡 「드래곤 퀘스트 VI」가 연주되었다.

VI의 연주가 끝난 후에는 앵콜이 쏟아져 연내 발매 예정인 『SFC 드래곤 퀘스트 III』에 삽입된 「회상」이라는 신곡이 소개되었다.

이곡은 게임 속에서 주인공이 부친의 편지를 읽을 때 흐르는 삽입곡으로 고향의 향수를 불러일으키는 서정성이 감도는 곡이다.

『SFC 드래곤 퀘스트 III』의 삽입곡은 이날 소개된 「회상」 이외에도 현재 5곡이 완성되어 있으며 내달 11월 10일, 시부야 공회당에서 개최되는 「드래곤 퀘스트 스페셜 콘서트」에서 『SFC 드래곤 퀘스트 III』에 수록된 전곡이 소개될 예정이라고 한다.

코나미, 출판사 상대 저작권 침해 가처분 신청서 제출

코나미가 저작권 침해를 이유로 三和출판에 대해 『두근두근 앨범』이라는 성인용 코믹에 대한 출판, 판매 중지를 요구하는 가처분 신청서를 제출했다. 문제가 된 삼화출판의 「두근두근 앨범」이라는 성인용 만화는 『두근 두근 메모리얼』의 인기 캐릭터인 시오리나 아야코 등과 완전히 똑같은 캐릭터가 등장한다는 것으로 코나미측에 따르면 만화 타이틀이나 등장 인물 설정이 자사 게임인 『두근 두근 메모리얼』의 캐릭터들을 완벽하게 모방하고 있다고 설명하고 이것은 엄연한 저작권 침해라고 덧붙였다.

뿐만 아니라 「두근두근 앨범」의 스토리는 성인용에로물로 자사 캐릭터들의 청순한 이미지를 실추시켰다고 주장하고 있다. 가처분 신청서의 자세한 내용은 아직 밝혀지지 않았지만 현재 시오리 팬들 이외에도 많은 관계자들이 이들의 법정 싸움에 주목하고 있다.

유저가 평가하는 신작 게임 모니터링 세미나 개최

8월 18일 디지털 엔터테인먼트 아카데미(구 에닉스 게임 스쿨)가 미래 게임 크리에이터를 꿈꾸는 사람들을 대상으로 게임 모니터링 세미나를 개최했다. 이 모니터링 세미나는 발매 전 비디오 게임을 체험하고 느낀 소감을 앙케이트 지에 기재하는 아마츄어 평가회로 그 첫번째 작품은 9월 20일 발매 예정인 PS용 『여신이문록 페르소나』로 약 한달 먼저 시험 플레이를 하게 된 것이다.

앞으로도 계속해서 신작 타이틀 평가회가 치뤄질 예정으로 일반인도 잡지를 통해 응모하면 참가할 수 있는 자격이 부여되지만 진지한 세미나인 만큼 주최측에서는 단지 게임을 즐기기 위해 참가하는 사람은 일절 사양한다는 코맨트를 덧붙이고 있다.

발매 전 게임을 플레이한 후 그 내용을 신중하게 평가하는 신작 모니터링 세미나는 게임 제작에 관심있는 사람들에게는 상당히 의미있는 자리가 될 것이다.

앞으로 실시될 신작 모니터링 세미나 예정 타이틀

9월 15일 아트라스의 『뱀파이어 ~피의 신부(BLOODY BRIDE)

9월 23일 닌텐도의 『웨이브 레이스64』

10월 27일 세가의 『리그로드 사가2』

새로운 칼라 은색 미니컴보이 포켓 발매

7월 발매된 이래 호평 발매중인 닌텐도 미니컴보이 포켓이 은색 칼라로 변신했다. 이번 실버 타입 미니컴보이 포켓은 본래 미국에서 지난 9월에 발매된 것으로 이번 제품은 역수입 모델이 된다. 은색 미니컴보이 포켓은 10월 19일 미국판과 같이 플라스틱 케이스에 포장되어 천엔이 인상된 7,800엔에 출시된다. 이번 실버 타입은 칼라가 변신한 만큼 기존 제품보다 조금은 중량감이 느껴진다.

소니, 닌텐도, 세가, 인터넷 소프트웨어 개발사 공동설립

NEC, 오라클, 세가, 소니, 닌텐도, 미국 IBM 6개사가 인터넷 소프트 최정상 기업인 아메리카 「네트 스케이프 커뮤니케이션」과 공동으로 신 소프트 회사인 「나비오 커뮤니케이션」을 설립했다. 앞으로 이 공동합작사에서는 퍼스널 컴퓨터 등을 대신해 비디오 게임기, 휴대폰, 소형 컴퓨터 등을 이용해 인터넷을 접속할 수 있도록 여러가지 편리한 소프트를 개발하게 된다.

한마디로 「나비오 커뮤니케이션」은 주위에서 손쉽게 접할 수 있는 가전용 전기제품을 이용해 인터넷을 즐길 수 있도록 인터넷 전용 소프트를 개발하게 되는 것이다.

인터넷은 엔터테인먼트의 새로운 형태를 창출하는 광대한 신 미디어로서 이번 「나비오 커뮤니케이션」 설립은 6개사의 잠재적인 기술력이 어떤 형태로 인터넷에 반영될 것인지 많은 컴퓨터 관계자들에게 관심의 대상이 되고 있다.

셀렉트 SB-V20G 출시

이번 가을 소니사에서 발매될 「게임 셀렉트 SB-V20G」는 기존에 발매되었던 일반 셀렉트에 비해 상당히 깜찍한 디자인이다. 「게임 셀렉트 SB-V20G」는 게임기를 여러대 보유하고 있는 유저들이 사용할 때마다 AV단자를 바꿔 끼우는 불편함을 해소시켜 주는 유용한 제품이다. 미리 이 셀렉트에 두대의 게임기의 AV단자를 끼워 두면 스위치를 돌리는 것으로 간단하게 원하는 게임기로 설치된다. 6대의 연결단자가 있는 다른 셀렉트에 비해 기능이 협소한 면도 있지만 그다지 많은 게임기를 사용하지 않는 유저들이라면 가격(2,000엔)이나 디자인면에서 최적의 제품이 될 것이다.

日 문화청, 게임과 예술문화한 맥락으로 인정

일본 문화청이 게임 소프트와 만화, 애니메이션 등 5개의 미디어를 대상으로 「비주얼 아트 페스티벌」이란 콩쿨 대회를 개최하기 위해 준비중에 있다.

게임 미디어에서는 게임 소프트나 컴퓨터 그래픽 등 5개 부문에서 작품을 공모해 각 부문마다 우수작품을 선출하게 된다.

아직 구체적인 기획안은 서지 않았지만 개최일은 내년쯤이 될 것이며 선발 기준은 응모작 중, 예술성이 높이 평가되는 작품 위주로 수상하게 될 것이라고 밝혔다.(문화청 예술문화과)

문화청을 필두로 시작되는 이와 같은 새로운 행사는 앞으로 게임 소프트를 비롯한 멀티미디어 소프트가 예술의 한 분야로서 대중에게 어필할 수 있는 날이 머지 않았음을 예시해 준 일례라 할 수 있다.

세가, 디지털 카메라 11월 발매 예정

세가에서 11월 하순, 디지털 카메라 「디지오」를 출시하게 된다. 게임 메이커와 광학기 제품이 조금 어울리지는 않지만 이 제품은 앞으로 새턴에 접속해 플레이 기능을 발휘할 수 있는 것으로, 「디지오」는 세가의 멀티미디어 전략의 일환으로 발매되는 것이다.

가격은 기존의 디지털 카메라에 비해 훨씬 저렴한 가격(29,800엔)으로 책정되어 있지만 성능면에서는 현재 시판되고 있는 디지털 카메라와 동일한 수준의 해상도로 촬영할 수 있다. 또한 컴퓨터에 접속해 영상 데이타를 끌어낼 수도 있다. 현재 세가는 「디지오」를 새턴과 접속, 촬영한 데이터를 게임과 연결할 수 있는 기능(예를 들면 자신의 얼굴을 격투 게임 등의 캐릭터에 옮겨서 플레이하는 것)을 연구하고 있다.

패달 부착된 신형 스티어링 콘트롤러

옵테크에서 스티어링(자동차의 방향 전환 기구)과 패달이 특색있는 PS용 아날로그 콘트롤러 「콕피트」를 발매한다.

스티어링과 패달은 아날로그 방식으로 되어 있으며 스테어링 부분은 좌우로 회전되는 것은 물론 전후로도 움직이므로 레이스 게임과 비행 시뮬레이션 게임에 안성맞춤이다.

이 제품은 아날로그 출력 모드 외에 디지털 출력 모드, 유사 아날로그 출력을 실행하는 모드와 네지콘 대응 모드도 갖추고 있어 모드를 바꾸는 것으로 간단하게 여러 타입의 소프트를 즐길 수 있다.

12월 발매 예정. 가격 5980엔

남코 RPG 제2탄 『TOD』는 사이언스 판타지 월드!

장르	RPG	가격	미정
제작사	남코	발매일	97년 예정

테일즈 오브 데스티니

TALES OF DESTINY

SFC로 발매되어 인기를 모았던 남코의 RPG 게임 『테일즈 오브 환타지아』의 속편이 플레이스테이션으로 등장한다. 현재 밝혀진 캐릭터는 주인공 스탄 엘론 등 5명이며 디자이너의 변경으로 전작과는 다른 분위기를 느낄 수도 있을 것이다.

말하는 검과의 만남

천년전 대지에는 혜성이 떨어졌다. 혜성이 가져다 준 것은 「렌즈」, 「공중도시」 그리고 「벨크랜트」. 싸움이 시작되고 소디안에 의해서 전쟁은 끝나게 되었다.

『테일즈 오브 데스티니』는 이런 전설이 내려오고 있는 어떤 불가사의한 세계의 이야기이다. 이야기의 중심은 주인공 스탄과 「말하는 검」 딤로스. 하지만 「공중도시」 등의 단어가 의미하는 뜻은 아직 아무것도 모른다. 「렌즈」가 고대문명이 남긴 마법을 발생시키는 그 무엇이라는 것은 거의 확실한 것 같지만…

스탄은 고대문명의 유산인 마법의 발생원 「렌즈」를 찾기 위해 여행을 떠나게 된다. 그 여행 도중 밀항을 하고 있던 「비행룡」의 창고에서 스탄은 말하는 검인 딤로스와 만나게 된다. 그의 이름대로 말을 하는 검과 만나게 되면서부터 스탄의 운명은 조금씩 변해가게 된다.

우드로우 캘빈. 궁수로 전작에서의 세스터와 같은 역할을

본작의 여주인공인 루티 카트레트. 자세한 프로필은 불분명

필리아 필리스. 신관아니면 마법사 처럼 보인다.

리온 마그나스. 복장을 보아 아마도 전사인 듯

주인공 스탄 엘론. 전설의 고대문명이 남긴 마법 발생원 「렌즈」를 찾아 여행을 떠나게 된다

보기 쉬우면서도 아름다운 필드 맵

『테일즈 오브 데스티니』의 이야기가 전개되는 것은 말할 필요도 없이 필드이다. 이번에는 본작의 필드 화면에 대해서 알아보도록 하자.

우선 아우트 필드를 표시하고 있는 필드 맵 화면이지만 사진을 보아 알 수 있듯이 전작과는 달리 윈도가 하나 늘었으며 맵 윈도에도 전작에서는 없었던 요소가 추가되었다. 그리고 플레이스 테이션의 묘화기능을 이용하여 맵을 둥근 공의 표면과 같이 표현한 점 등 보기에도 쉬우며 아름다움도 갖춘 맵으로 태어나게 될 것이다.

현재 진행 방향을 알 수 있어 매우 편리하다

◀ 전작과는 달리 우선 아크티브 파티 윈도가 하나 추가되었고 맵 윈도에도 전작에서는 없던 기능이 추가되었다고 한다

스탄 리온
리더격인 스탄은 원기왕성

우드로우 캘빈
뭔가 불만스러운 표정을 엿볼 수 있다

필리아 필리스
기운이 없다. 피곤한 것일까 아

리온 마그나스
뭔가 뒤틀려 있는 듯 하다

아크티브 파티 윈도

아크티브 파티 윈도는 파티 멤버가 현 상황에서 어떤 대열을 꾸미고 있는지, 각 파티 멤버가 지금 어떤 상태에 있는지를 말해 주는 윈도이다. 예를들어 아래 사진을 보면 선두는 스탄이며 가장 뒤에 놓여 있는 것이 리온이라는 것을 한눈에 알 수 있다.

또한 캐릭터의 표정을 보고서 필리아가 좋지 않은 상태라는 것도 쉽게 알 수 있다.

윈도로 파티 멤버의 정신적, 신체적 상태를 한눈에 알아볼 수 있다

정밀한 묘사가 현장감을 높여준다

이번에는 인 필드(마을이나 던전의 안)을 살펴보자.

전작에서도 호평을 받았던 부분이지만 마을 안 등의 정밀한 묘사는 이번에도 건재하며 PS와 SFC의 차이랄까?

훨씬 파워 업된 느낌을 받을 수 있다.

보통 RPG의 필드화면은 16×16 도트이지만 32×32 도트의 오브젝트를 화면에 그려넣어 훨씬 사실감 넘치는 화면을 볼 수 있게 되었다.

SFC『테일즈 오브 환타지아』

PS『테일즈 오브 데스티니』. 정밀함의 차이를 느낄 수 있을 것이다

숲으로 들어가면 ...

깊은 숲 속에 흐르는 작은 샘물까지 아름답게 표현되어 있다

집 안도 창밖으로 비춰지는 빛의 처리가 매우 사실적이다

어느 민가 안의 지도. 벽지나 빛의 처리 등이 매우 섬세하게 표현되어 있다

이벤트 건재

전작과 마찬가지로 본작에 있어서도 인 필드에서의 이벤트도 건재하다.

이번에 입수한 사진 중에도 이러한 사실을 알 수 있는 사진들이 있었다. 전작에서 마을을 3바퀴 도는 미니 게임 등도 다시 만나볼 수 있을까?

마을의 안이다. 행인들의 이야기 소리까지 들릴 듯하다

웬지 기분이 좋은 닭이 있다. 말을 걸어보자

「테일즈 오브 환타지아」의 주인공 특수공격인 「봉황천구」

본작에서도 액션성 높은 전투 장면이 건재

반대로 질문을 당해 버렸다

방어를 하지 않으면 다음 공격 자체로 들어갈 수 없다

SFC 「테일즈 오브 판타지아」에 들어 있던 일명 랠리X. 마을을 3바퀴 도는 이벤트도 있을까?

상대의 공격을 방어하면 데미지도 적고 곧바로 공격할 수있다

아직까지는 수수께끼가 많은 본작

보다 진화된 전투 시스템

이제부터는 전작에서도 높은 점수를 받았던 전투 시스템을 소개하겠다. 보통 RPG의 커맨드 선택식 전투와는 달리 전작의 전투는 공격방법이 콘트롤러의 각 버튼에 나눠어져 있었다.

플레이어는 적과의 차이와 각 캐릭터의 HP 등을 고려하면서 액션게임과 같이 버튼을 눌러 공격할 수 있었다. 이 전투 시스템(LMB 시스템)이 더욱 개량되어 본작에서도 계승되었다. 또한 그냥 지나칠 수 없는 부분이 있다면 역시 그래픽을 들 수 있다.

캐릭터와 배경 화면은 물론 확대 축소를 아무 때도 사용할 수 있게 함으로써 전투 장면에 공간적인 확장을 느낄 수 있도록 제작되었다.

전작 전투 시스템과의 차이라면 우선 방어를 플레이어가 임의로 행할 수 있다는 것이다.

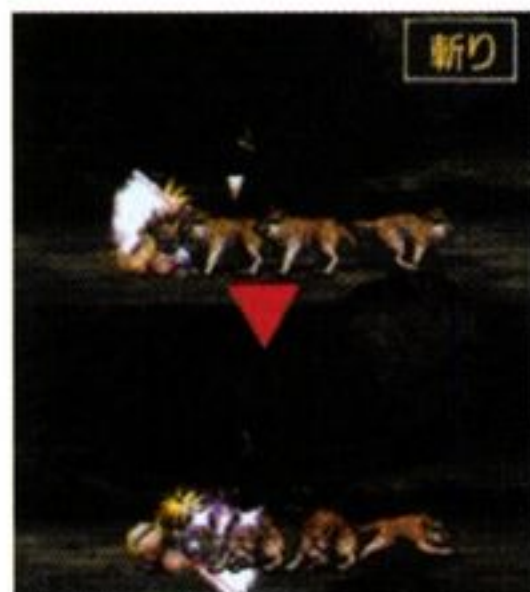
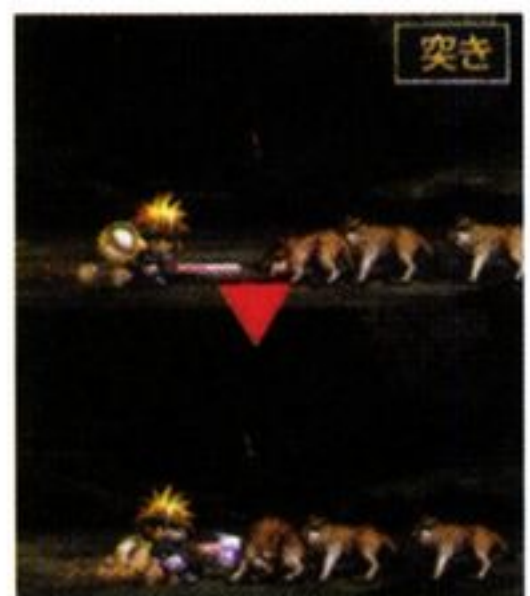
적에게 공격을 받으면 자세도 흐트러지고 공격할 때까지 시간이 걸리게 된다.

하지만 방어하게 되면 데미지도 적게 받고 곧바로 다음 공격으로의 태세도 갖추고 있게 된다. 또한 각 캐릭터의 행동을 결정하는 작전 커맨드와 각 캐릭터가 가진 특수공격이 추가되었다는 것도 커다란 차이점이다.

공격방법의 풍부함과 액션성의 계승

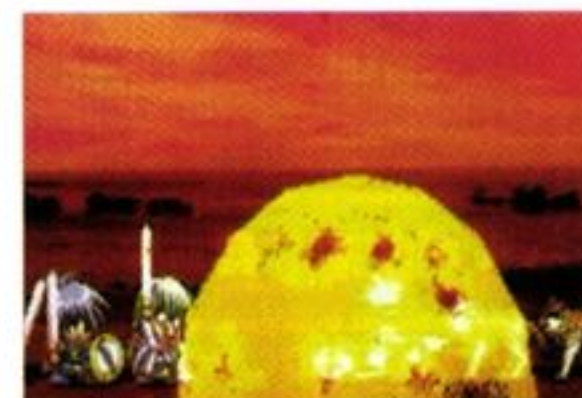
본작에 있어서의 공격방법의 다양성은 아래 사진을 보면서 살펴 보도록 하자.

통상 공격과 버튼뿐만 아니라 방향 키까지 조합하여 사용하는 특수공격은 마치 액션게임과 같은 느낌을 준다.

보통 공격

베기

찌르기

점프 베기

특수공격

우드로우의 특수공격인 「호열」

필리아의 특수공격 「엑스 프로드」

스탄의 특수공격 「봉황천구」

지구를 구하기 위해 최상의 솔리드가 일어난다!

장르	액션RPG	현지 발매일	미정
제작사	코나미	현지 발매가	미정

메탈기어 솔리드

87년 MSX용 소프트로 발매되었던 액션RPG 게임 『메탈기어』가 플스로 다시 태어났다. 적에게 발견되지 않도록 진행해야 하는 특유의 시스템은 물론 반전반핵의 심각한 테마는 게임의 긴장감을 더한다.

사상 최악의 테러사건을 진압하라!

명작 『메탈기어』가 스릴과 긴장감 넘치는 3D 액션RPG로 다시 태어났다. 이번에 발매되는 『메탈기어 솔리드』는 폴리스 너츠 팀이 제작한 최신작 게임으로 87년에 MSX용 소프트로 발매되었던 액션RPG 게임 『메탈기어』의 속편이라고 할 수 있다. 적에게 발견되지 않도록 진행해야 하는 특유의 시스템을 가지고 10년만에 이번에는 플레이스테이션으로 다시 태어난 것이다.

이 『메탈기어 솔리드』는 핵병기와 지역분쟁이라는 국제문제를 테마로 하여 마치 스파이 영화와 같은 분위기의 액션RPG로 전개된다. 비록 전문 물리용어이긴 하지만 「솔리드」라는 뜻은 입체를 의미하는 단어로 게임 전반에 걸쳐 3D 기법이 사용되었다는 것을 알 수 있다. 끝없이 펼쳐지는 던전을 이용하여 적의 등뒤를 노리는 공격이나 은폐물 탐색 등 흥미진진한 요소가 가득차 있으며 기획과 각본은 물론 대부분의 개발 스텝들이 『폴리스 너츠』를 제작했던 팀으로 벌써부터 기대를 모으고 있다.

불법 침입자가 있다는 것이 발각되면 동료들이 달려와 맹공격을 퍼붓게 된다. 그러므로 만약 발견된다면 그것으로 생명은 끝났다고 생각하라

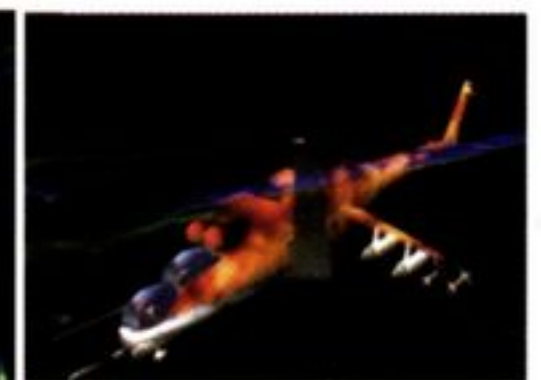
영화 수준의 퀄리티로 제작

독창적이며 세련미가 넘치는 캐릭터 디자인은 게임을 더욱 즐겁게 해 주고 가까운 미래를 배경으로 군인으로 살아가는 터프가이들을 실감나게 묘사하고 있다. 하이테크 병기와 총기 등의 디자인도 미국의 군사기지와 핵병기 시설을 견학한 후에 3DCG로 제작하여 현실감을 높였다고 한다.

하드 보일드한 소녀
메릴(MERYL)

마음에 상처를 가진 수수께끼의 남자
솔리드 스네이크
(SOLID SNAKE)

반핵반전을 테마로한 진지한 분위기의 세계관

사건은 21세기 초반에 알라스카에서 발생하게 된다. 현역 하이테크 특수부대 폭스 하운드와 유전자 치료를 받아 강화된 무적의 게놈 병기는 수천발의 핵폭탄을 수중에 넣고 인류를 위기로 몰아 넣었다. 이 위기상황에서 원래 폭스 하운드 부대원이었던 솔리드 스네이크가 핵병기 저장고에 단독으로 진입하여 테러리스트를 제거하고 기지 내의 무장해제를 명령 받게 된다. 남은 시간은 24시간뿐. 과연 인류 최대의 범죄를 저지할 수 있을 것인가?

▲핵병기 저장고에 잠입한 수수께끼의 사이보그 닌자. 과연 그는 아군인가 적군인가?

◀풀 폴리곤으로 그려진 헬리콥터

긴장감 넘치는 액션

대부분의 게임에서 액션 장면은 보통 적과 정면으로 붙어 공격을 주고받는 것이 대부분이다. 하지만 『메탈기어 솔리드』에서는 우선 적에게 발견되지 않는 것이 중요하다. 시각과 청각을 항상 곤두세우고 재빨리 공격을 하는 것이 바로 이 게임의 키 포인트이다. 적에게 발견되면 그것으로 벌써 작전은 실패. 테러부대로부터 맹공격을 받게 되고 작전은 실패로 돌아가게 된다. 1초라도 쉴 수 없는 긴장감이 마치 스파이가 된 듯한 기분으로 리얼타임 전투를 즐길 수 있다.

▼미로와 같이 어두운 적의 기지 내를 단독 수사

적이 나타나기를 기다렸다 맹공격을 퍼붓는 것도 좋은 작전이다

코나미 캐릭터 전원집합식 시뮬레이션 등장?

장르	시뮬레이션	현지 발매일	미정
제작사	코나미	현지 발매가	96년 겨울 예정

파로 워즈
PARO WARS

파로 워즈는 코나미의 게임에서 활약하고 있는 캐릭터들이 대거 등장하는 시뮬레이션 게임이다. 게임에 등장하는 캐릭터나 시스템의 설정은 매우 코믹하게 설정되어 있다. 또한 코나미 게임의 특징이라고 할 수 있는 실황 시스템도 사용하고 있어 더욱 눈길을 끈다.

코나미가 내놓은 폭소 시뮬레이션!

코나미의 새로운 폭소 시뮬레이션 게임이 발표되었다. 그중에서 이번에는 오프닝을 소개하기로 한다. 오프닝의 내용은 전차와 헬리콥터가 화면을 오가며 전투를 벌이는 것으로 등장하는 병기는 모두 폭소의 분위기와는 달리 리얼하게 그려져 있다.

▲하늘에서 습격해오는 헬리콥터를 맞이하는 것은 전차에 탄 돼지

헬리콥터에 타고 있는 귀여운 펭귄의 모습

▲리얼하게 그려진 헬리콥터

주무대가 될 미카엘 제국의 국왕 미카엘 부버4세

◀실제 필드 화면은 이런 느낌의 게임이 될 것이다. 입체적인 맵 구성이 눈에 띈다

▲돼지가 타고 있는 전차는 파로랜드. 차체 양쪽에 미사일이 달려있다

아라비안 나이트에 나오는듯한 인상의 돼지가 이 나라의 국왕 미카엘 부버4세이다. 이 나라의 영토는 3분의 2가 사막으로 덮혀져 있지만 석유가 발견되어 석유대국이 되었다

하늘의 펭귄 헬기를 노리는 지상의 돼지 전차

미사일로 공격하는 헬리콥터와 대포로 반격하는 돼지 전차. 돼지의 진지한 표정도 잘 표현되어 있다. 갑자기 하늘에서 공격해 오던 펭귄이 놀라는 표정을 짓는 것은 무슨 이유에서일까? F-117을 쏘아 떨어뜨린 것은 펭귄의 행태를 한 거대한 로보트이다. 그 이름은「펜타로우X」. 하늘을 날아다니며 갑자기 등장하게 된다. 은색의 몸체에서 빛나는 광체가 왠지 두려운 느낌마저 들게 된다. 그러나 단지 이 하나만이 아니라 그 뒤에는 또다른 두려운 물체가 있다. 그것은 바로 거대 로보트 「나이안트로보」인 것이다.

◀고속으로 이동하던 F-117이 갑자기 지상에서 쏜 빔 공격을 받고 파괴되었다

◀F-117을 격추시키며 나타난 펜타로우X. 하지만 그의 뒤에서 빛나는 광채가 더욱 궁금하다

▲펜타로우X에 대항하는 것은 갑자기 지하기지에서 나타난 거대 로보트 나이안트로보이다

지휘군의 레벨 업!

시리즈 캐릭터 등으로 구성된 지휘군은 경험치를 쌓아 레벨 업한다. 그 레벨이 게임에 어떤 영향을 줄지 아직 자세하게 알 수 없지만 현재 SLG에서는 주류를 이루고 있는 시스템인 만큼 레벨을 올리는 것은 그렇게 어렵지 않을 것이다.

▲레벨 1의 히칼 양. 플레이어의 취향에 맞는 바니로 육성시키자!

◀지휘군의 패러미터를 확실히 파악해 두자!

▶한번쯤 싸워보고 싶게 만드는 참신한 맵 화면

코믹컬 연출에도 주목하자!

MAP 병기?

▲눈에서 광선을 뿜으며 선제공격을 하는 펜타로우X

리얼 애니메이션 전투방식

파로 워즈의 전투는 매우 리얼하게 표현되어 있다. 전투 중 캐릭터들은 공격에 맞춰서 애니메이션으로 처리된다. 물론 이 때 화면 아래에는 윈도우가 나타나 캐릭터들이 서로 여러가지 이야기를 나눈다.

▲하지만 나이안트로보에게는 방어막이 있어 광선을 반사시킨다

스피드킹

장르	레이싱	현지 발매일	96년 12월 예정
제작사	코나미	현지 발매가	미정

흥미진진한 레이싱이 아케이드의 흥분 그대로 PS에 등장한다. 아름다운 그래픽만이 아닌 입체 음향 시스템을 구사하는 하이퀄리티 사운드에 주목해 보자

가까운 미래를 무대로 한 신감각 RCG

체크1 사이버틱한 세계관

이 게임의 세계관은 AVG의 명작 『스내처』에 등장한 네오코베 시티로 되어 있다.

체크2 낡으는 고감도 스릴

이 RCG에서 조정할 수 있는 것은 호버비클이라는 타이어 없는 머신. 핸들과 함께 코너를 돌 때 차체가 기울어지는 것도 중요하다.

체크3 베스트 타임을 노려라

타임 어택 모드에서는 베스트 타임은 물론 어느 때의 주행에 상관없이 메모리 카드에 세이브할 수 있다. 물론 그 데이터로 대결할 수도 있다.

리플레이 신에서는 자신의 주행을 감상할 수 있다

4개의 코스가 당신의 도전을 기다린다!

선택할 코스는 모두 4종류. 이들 코스는 코스마다 다른 컨셉트에 따라 설정되어 있다. 당신은 어떤 코스?

초급A 쉬운 코스이므로 초보자라도 안심. 브레이크를 그다지 필요로 하지 않기 때문에 스피드광에게 대인기.

초급B 업다운의 격심한 다이나믹 코스. 난이도도 높은 급격한 커브

중급 대자연의 배경이 이어지는 테크니컬 코스. 난관 포인트가 밸런스있게 배치되어 주행기술을 연습하고 싶을 때 적당.

상급 타임 어택이 가장 치열하다. 비주얼이 뛰어난 코스이기 때문에 적차와의 접촉에 각별히 신경쓸 필요가 있다.

저 멀리 저녁노을이 지는 바다가 보인다

장르	어드벤처	발매일	97년 예정
제작사	와프	가격	미정

D의 식탁 2

그동안 잠잠했던 『D2』가 드디어 새로운 모습을 드러냈다. CD 2장으로 발매될 예정이며, 아직 그 모습을 드러내고 있지 않는 M2와 함께 언젠가는 게임계의 다크호스로 등장하게 될 것이다.

드디어 보습을 드러낸 D2!

무대는 역시 중세의 고성이다

3DO와 새턴 그리고 플레이 스테이션으로 발매되어 폭넓은 인기를 모았던 호러 어드벤처 『D의 식탁』. 그 속편인 『D의 식탁2』가 파나소닉이 발매하게 될 미지의 64비트 하드웨어인 「M2」로 등장하게 될 것이다. 『D2』의 전체적인 줄거리는 전작의 주인공이었던 로라의 아들로 조작하여 게임을 진행하게 된다.

언젠가 챔프에서는 D2의 오프닝을 공개한 적이 있었다. 하지만 이번에 다시 간략하게 소개하며 그 뒤에 이어지는 스토리를 설명하도록 하겠다. 우선 무대는 중세 트랜실바니아에 세워진 고성으로 공작은 아이를 간절하게 원하지만 부인은 아이를 갖지 못하고 결국 병으로 죽게 된다. 공작은 결국 악마를 불러내어 자신의 혼과 아이를 교환하게 되고 무대는 현대로 옮겨지게 된다. 임신한 몸으로 자신의 수수께끼를 풀기 위해 루마니아로 향하는 비행기에 오른 로라는 악마와 만나게 된다. 악마는 로라의 아이을 가져가 버리고 비행기는 추락하게 된다.

그리고 다시 중세로 무대는 바뀌고 악마에 의해 트랜실바니아로 옮겨진 로라의 아이도 잘생긴 소년으로 성장해 있다. 이때 다시 소원을 들어 준 대가로 공작의 혼을 빼앗기 위해 악마가 나타나게 되고 아무것도 모르는 소년은 아버지라고 생각하는 공작을 구하기 위해 악마와 싸우게 된다.

풀 폴리곤으로 그려진 화면은 아름답기까지 하다

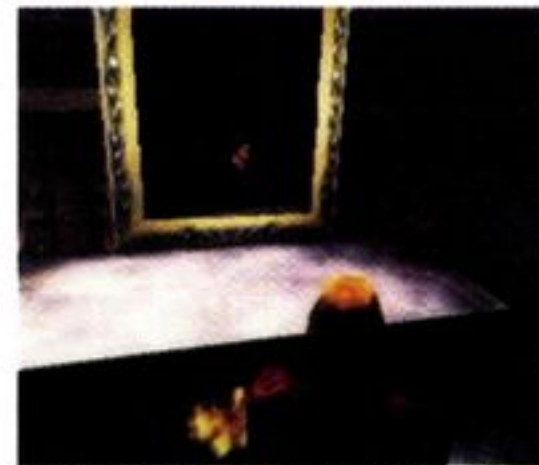
D2에서는 시간의 개념이 중요하게 작용한다. 같은 장소에서도 이렇게 시간 경과에 따라서 풍경이 변하게 된다

입력방법은 아날로그

플레이어는 아날로그 입력으로 주인공인 소년을 조작하게 된다. 그러므로 M2에는 닌텐도64와 마찬가지로 아날로그 입력 기능이 기본으로 장착될 가능성이 높아졌다. 또한 전작과는 달리 D2에서는 리얼타임 전투 등 액션 요소도 보다 파워업되었다. 미세한 움직임도 중요하게 작용되는 전투 장면 등에서는 이러한 아날로그 입력 방식이 매우 중요한 역할을 하게 될 것이다.

리얼타임 전투는 검을 가지고 싸우게 된다

트랜실바니아의 고성으로

게임은 성내와 정원을 오가며 진행된다. 캐릭터는 성내외를 구별하지 않고 아날로그 방식 콘트롤러로 조작할 수 있다. 그러므로 물론 미세한 움직임도 가능한 것이다.

화려한 거울에 주목하자. 주인공의 모습이 그대로 비춰진다

주인공이 이동할 때에는 물론 시점변화도 일어난다

고성 내에는 수수께끼가 가득하다. 전작과 같이 아이템을 사용하여 수수께끼를 풀어가야 하기 때문에 책도 철저하게 조사해야 한다

무거운 느낌의 문이다. 게임 내에는 열쇠를 가지고 있어야 열 수 있는 문도 있으므로 우선은 열쇠를 찾아야 한다

8 성내에서의 전투다

광원 처리도 주목

이 게임에서 주목할만한 것으로 광원처리를 들 수 있다. 모든 사물이 현실과 마찬가지로 광원처리가 되어 있어 리얼한 느낌을 받게 될 것이다.

캐릭터가 움직이는 장소에 따라서 빛을 받는 위치가 변하게 되고 발 아래의 그림자도 변하게 된다. 또한 현실감 넘치는 가구의 표현도 잘 살펴 보자. 지금까지의 기종에서는 볼 수 없었던 리얼함을 느낄 수 있다.

정원의 한쪽에 있는 건물로 가면 조각을 볼 수 있다

조각의 리얼함

촛불 앞에 서 있는 주인공의 모습은 빛에 의해 밝게 비춰진다

반대로 난로를 등지고 서면 얼굴이 보이지 않을 정도로 어둡게 보인다

천정에 등이 있는 경우 움직임에 따라 그림자도 변하게 된다

성 밖에도 수수께끼는 가득 차 있다

성의 내부와는 달리 액션 요소가 더욱 강조되어 있는 것이 바로 정원이다. 물론 이곳에서도 아날로그 콘트롤러로 캐릭터를 움직일 수 있다. 천천히 걷거나 달리는 것도 자유자재로 할 수 있다. 플레이어가 하고자 하는 것을 충분히 시험해 볼 수 있도록 잘 짜여져 있다. 그리고 이 정원에는 성내에서와는 달리 마물들과의 싸움이 많이 일어나게 된다. 검을 사용한 리얼타임 전투도 아날로그로 조작되기 때문에 적의 공격을 끝까지 보면서 행동할 필요가 있다.

넓은 정원으로

적과의 전투

여기에서는 주인공이 검을 내려치는 동작의 연속 사진을 살펴보도록 하자. 전투 시에는 검의 길이를 고려하여 적과의 거리를 조절하며 공격을 해야 한다.

중세가 무대인 만큼 주인공이 사용하게 되는 무기도 검이다. 우선은 적을 겨누고 있다가

들어 올려서

재빠르게 내려친다

걸음걸이의 연속 사진

이번에는 걸음걸이의 연속 사진이다. 마치 영화를 보는 듯한 느낌이 들 정도로 스무스하게 움직인다.

아날로그 입력으로 자유자재로 움직인다

주위의 풍경도 잘 살펴보자. 나무의 잎들이 마치 살아 있는 듯 하다

주인공의 움직이에 맞춰서 시점도 자유자재로 변하게 된다

투신전의 단점을 완벽 보강한 신 타이틀 등장

장 르	격투 액션	발매일	97년 봄 예정
제작사	타카라	가 격	미정

DDD(가칭)

「투신전」으로 그 유명세를 떨쳤던 타카라가 야심찬 격투액션을 발표했다. 언뜻 보면 3D 어드벤처와 같은 스타일로 보이지만 최첨단 3D기법을 사용한 격투액션이다. 이번호에는 스토리를 시작으로 한 게임내용을 공개한다.

스토리 주인공 보이를 덮친 참극

시간은 멈춘 채 소년시절. 그의 마음은 소중한 것을 잃어버린 그 시절 그대로였다. 원수를 찾아낼 때까지 시간은 멈춘 채로 있다. 그는 의미를 잃어버린 자신의 이름을 버리고 보이라는 이름을 썼다.

갑작스런 일이었다. 차갑게 식어버린 어머니의 얼굴. 금새 새빨갛게 물든 시트. 어머니의 옆에서 넋을 잃은 한 소년이 서 있다. 희미해져 가는 의식 속에서 보이는 분명히 봤다. 옆으로 쓰러져 움직이지 않는 어머니를. 새빨갛게 물들은 소년의 손을…

의식을 되찾았을 때 보이는 어머니의 죽음을 애써 지우려 했다.

~시간은 흘러~

그 날부터 10년 이상의 세월이 흘렀다. 평온하게 지내던 보이에게 다시 한 번 비극이 찾아왔다. 어머니의 모습을 닮은 소녀의 죽음. 참을 수 없는 슬픔으로 보이의 정신이 변하기 시작했다. 야수와 같이 거칠고 잔인하고 냉혹한 마괴 행동을 일삼았다.

그 때부터 보이는 상반되는 2개의 정신을 갖게 되었다. 어머니의 죽음을, 그리고 소녀의 죽음을 지켜본 보이는 여행을 떠나기로 결심한다. 두사람의 어머니를 죽인 원수를 찾기 위해서…

최신 3D 기법으로 제작된 이미지 신!

사진은 『DDD』(가칭)의 주인공인 보이의 과거가 묘사되는 이미지 무비다. 물론 이것은 개발 기재상의 것이지만 상당히 세밀하게 묘사되어 있는 것을 알 수 있다. 상세한 것은 아직 공개되지 않았지만 장르가 격투 액션이라는 것만이 알려져 있다.

가장 소중한 사람을 잃어버린 순간…

그의 마음 속 시간은 멈췄다

새빨간 피로 물들어가는 시트. 새하얀 시트 밑에 사랑하는 어머니의 시체가… 갑작스런 일이었다. 어린 소년 「보이」는 그 눈으로 변해가는 어머니를 보고 무엇을 느꼈겠는가…

『DDD』의 세계

현재 판명된 장르와 스토리를 기초로 『DDD』를 추측해 보자. 우선 스토리는 상당히 어둡다. 격투 액션은 스토리가 경시되기 쉬운데 보이의 스토리는 잘 설정되어 있다. 적과의 전투 전후에 데모가 들어가 회화를 할 것으로 기대된다.

쌓이고 쌓였던 분노가 폭발하고 보이의 몸으로 다시 태어난다

주인공 「보이」는 이중인격자. 어머니의 모습을 닮은 소녀가 살해되자 절망의 늪에 빠지는 보이

어머니와 소녀를 죽인 원수를 찾아 여행길에 나서는데…

장 르 격투 액션
제작사 코나미
발매일 미정

PF573 프로젝트(가칭)

코나미가 일본 IBM과 공동 개발한 기판인 「코브라」. 초당 최고 500만 폴리곤 표시의 성능을 자랑한다. 코나미에서는 이 기판용 격투 게임 『PF573 프로젝트』(가칭)를 현재 개발 중에 있다. 코나미는 대전 격투에는 상당히 취약한 메이커로 알려져 있으나 이번 AM쇼에서 코브라 기판을 이용한 『PF573프로젝트』라는 게임을 선보여 참가자들의 이목을 집중시켰다. AM쇼에서 입수한 화면을 토대로 『PF573 프로젝트』의 정보를 공개한다.

코나미, 코브라 기판 사용한 3D 격투 게임 개발

코나미 3D로 아케이드에 재도전

코나미는 아케이드 처녀작으로서 『마샬챔피온』을 발표하고 나서 『다단단』, 『드래군 마이트』 등의 게임을 발표하였으나 유저의 반응은 시큰둥~하여 큰 인기를 얻지 못하고 사라졌다. 결국 대전 게임의 개발은 당분간 중단되었고, 약 1년이 흘러 AM쇼에서 『PF573 프로젝트』라는 폴리곤 게임을 발표하게 된 것이다. 「코브라」는 코나미가 자랑하는 새로운 시스템이기 때문에 예전과 같은 유저들의 등 돌림은 없을 것이라고 생각된다.

리얼타임 3D CG 시스템 「코브라」

궁금증을 일으키는 게임 타이틀. 도대체 PF 573 PROJECT 무슨 뜻일까?

충격 폴리곤

현재 최고의 게임이라는 『버파3』와 비교에도 떨어지지 않을 만큼의 폴리곤 수준을 보여주고 있다. 쉐이딩은 물론이고, 텍스처 또한 뒤지지 않는다. 과연 이 게임을 코나미에서 만들었을까 하는 의심이 날 정도이다. 배경 스테이지에서도 COBRA는 버파3와 동일한 수준을 보여주고 있는데 반투명 유리, 안개, 사막 등등 모두 버파3 이외 다른 게임에서는 보지 못했던 효과들뿐으로 현재 타 3D 대전 게임과는 상당한 차이를 느낄 수 있다.

뒷배경을 보라. 상당한 질감이 느껴진다

버파3에 있는 안개 효과를 코브라에도 사용하고 있다

역시 사막에서의 효과 역시 버파3에 필적한다

특이한 유파의 캐릭터들

캐릭터는 현재 4명이 발표되었다. 입수된 화면이 좋지 않아서 4명의 캐릭터 중 2명만 이름이 확인되었다. 나머지 2명의 캐릭터 이름도 사진에 나오지만 글씨가 너무 흐리다. 하지만 과연 전 캐릭터가 4명일까? 요즘 추세로 볼 때 너무 적은 인원이므로 앞으로 더 많은 캐릭터들이 공개될 것으로 예상된다. 현재 캐릭터들은 상당히 특이한 유파이다. 과연 어느 격투기를 사용하는 캐릭터가 더 나올지 귀추가 주목된다.

주인공인 듯한 캐릭터. 입수된 한자가 흐려서 보이지 않는다

가장 많은 연무 데모를 보여주었던 캐릭터 쇼푸

또 다른 캐릭터 사진

장 르	격투 액션	발매일	미정
제작사	이오리스		

국내 모션캡처 3D 게임 제 1탄 지령 "일본 3D공비를 토벌하라"

크사나(KSANA)

지난달 본지의 ARC 개발사 탐방을 통해 소개된 '이오리스'에서 제작 중인 3D격투 액션 게임 『크사나』는 국내 최초의 폴리곤 액션이라는 의미 이외에 실제 게임성 자체도 상당히 뛰어난 것으로 밝혀졌다.

모델2에 앞서는 놀라운 게임성 추구

가칭 『크사나』는 순수 국내 기술로 개발한 3D 격투 액션 게임으로 지금까지 일본이 독점하고 있던 리얼타임 3D 액션 게임 분야에 독자적으로 도전해 그들과 대등한 기술력으로 경쟁을 하게 되는 최초의 게임이다.

현재 마무리 개발 단계인 『크사나』는 국내 아케이드 산업의 여러가지 문제점들을 극복하기 위하여 과감한 장비투자, 인력의 까다로운 선별, 지속적이고 체계적인 지원을 통하여 진행되고 있다.

『크사나』를 탄생시키는 기본이 된 하드웨어의 절대적 성능은 세가의 「Model2」보다 앞서고 있으며, 세가에서 게임의 리얼리티를 높이기 위해 사용된 많은 기술들도 전부 구현을 하고 있다. 예를들어 흔들리는 머리의 움직임 등이 바로 그것이라고 할 수 있다.

현재 3D 격투 액션에서 가장 중요하다고 보여지는 실제감이 넘치는 동작에 대한 부분도 최신 모션캡처 장비를 이용했고 게임제작에 필요한 여러 툴의 자체 제작과 축적된 노하우로 초당 120 프레임의 모션 캡처를 통해 초당 60프레임의 게임 화면을 연출해 내고 있다.

크사나의 특징

리얼한 애니메이션 연출

총 8명의 캐릭터가 등장하는 『크사나』는 캐릭터별로 많은 동작과 그 동작들의 조합을 통해 다양하고 부드러운 모션을 연출함으로써 더욱 화려한 격투 모션을 연출하고 있다. 또 세밀한 부분까지 애니메이션 처리를 해(머리의 움직임, 머리카락의 움직임 등) 리얼리티를 더욱 배가시키고 있다.

부드러운 캐릭터 격투 동작

단순한 배경이 아닌 특수 장치

8개의 스테이지(배 갑판 위, 열차 위, 고층 건물 내부 등)에 따라 간단한 스토리 라인이 구성되어 있으며 배경도 단지 백 그라운드로만 처리되는 것이 아니라 게임 도중 플레이어의 움직임에 영향을 미치도록 배경과 캐릭터와의 인터랙티브를 추가시켰다.

배 갑판 스테이지에는 격투와는 직접적으로 상관없는 장치가 존재한다

다양한 무술 채용과 고속의 무한 동작 연출

여러계통의 무술(중국의 북권 계통, 남권 계통, 당랑권 계통, 한국의 태권도 등)과 힘을 위주로 하는 힘쓰기 기술 등으로 여러가지 모션을 연출해 내 다양한 움직임을 구현했다. 또 512×384의 고해상도 화면에서 초당 60 프레임의 고속 동작을 구현하였고 모션 동작의 끊어짐 등을 최소화하는데 많은 신경을 썼다.

기본적으로 많은 부분이 3D 격

Story

세계 각처에서 급증하는 범죄조직들은 이미 인터폴(국제경찰조직)의 능력으로는 해결하기 어려운 수준에 이르렀다. 더군다나 세계 각국의 범죄조직들은 더욱 거대한 조직을 위하여 통폐합을 반복, 거대해지고 있었고 이에 따른 조직적인 국제범죄는 이미 인터폴의 한계 밖이었다. 이 때문에 인터폴에서는 비합법적인 방법을 사용하여 문제를 해결할 수 있는 범세계적인 특수조직 IAU(Interpol Assitance Union)를 비밀리에 창설하게 되었으며 이 사실은 특급 비밀로 분류되었다.

남태평양의 작은 섬. 호화 관광지로 주목받고 있는 이곳은 철저한 보안 아래 선택받은 몇몇만이 이용할 수 있는 사유지였다. IAU에서는 세계에서 가장 큰 범죄조직 IMMON의 boss가 이 섬에 은닉하고 있다는 사실을 포착하고 여러나라에서 최상급 특수요원 8명을 모집하여 암살 지령을 내렸다. 특수요원 8명이 섬에 속속 도착하지만 새로운 사실이 본부로부터 전달된다.

이미 범죄조직의 손길은 IAU의 내부까지 미쳐, 섬에 도착한 8명의 요원중 다수가 IMMOM에 의해 이미 세뇌되었거나, 매수되었다는 것이다. 이제 누구도 믿을 수 없는 상황이 되어 버렸다. 목적을 위하여 다른 요원들은 희생되어야만 한다. 적이든 아니든...

투 게임의 원조라 할 수 있는 『버철 파이터』와 그 보다 더 세밀한 부분까지 향상된 『버철 파이터2』와 유사하다고 할 수 있다. 그것은 국내 첫번째 시도이고 VF 시리즈와 같은 격투 게임이기 때문에 극복하기가 힘들었을 것이다. 그 때문에 배경과의 인터랙션에 포인트를 맞췄으며 개성적인 캐릭터 디자인에도 중점을 두었다.

등장 캐릭터 소개

『크사나』에 등장하는 캐릭터 중 현재까지 모습을 공개할 단계에 있는 캐릭터는 총 8명 중 6명이다. 이번에 소개하지 못한 「마리」와 「보스」캐릭터는 추후 마무리 작업이 끝나는 대로 공개할 예정이다.

이름: 손
국적: American
나이: 37

이름: 두진
국적: 한국
나이: 24

이름: 무스타파
국적: 사우디
나이: 40

이름: 바네사
국적: 홍콩
나이: 19

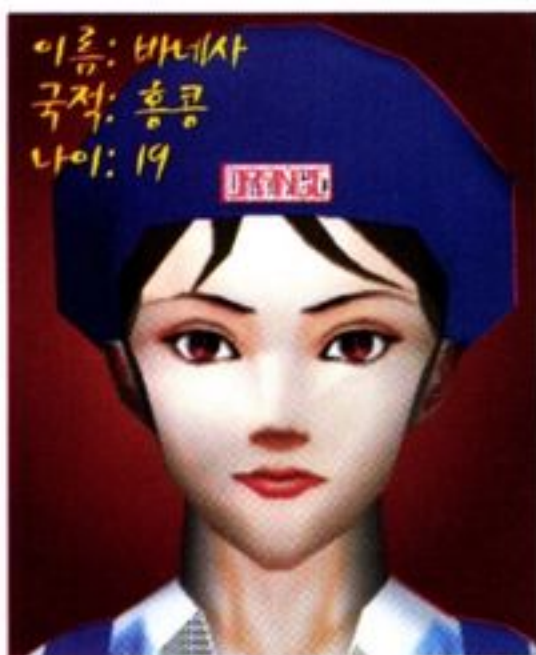
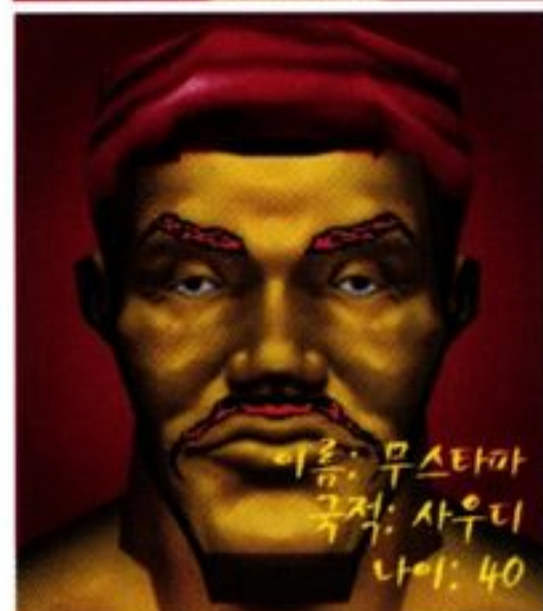
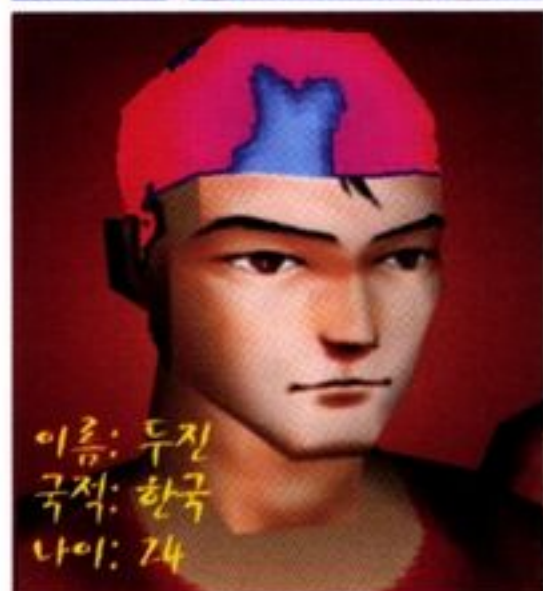
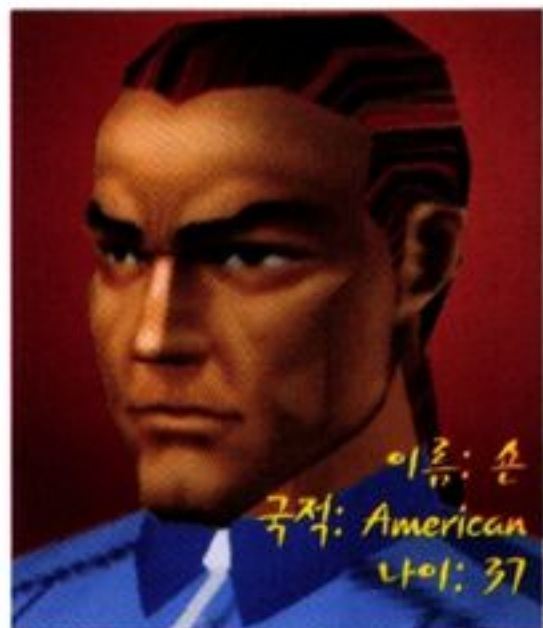
이름: 랜디
국적: American
나이: 24

이름: 보리스
국적: 러시아
나이: 41
그 외 사항: 전직 KGB Agent

이름: 마리
국적: 프랑스
나이: 23

BOSS
국적: ?
나이: ? 특기: ?

캐릭터 연속 동작

손의 하단 걸기 후 공중 돌려차기

랜디의 공중 돌려차기 & 옆구리 차기

보리스의 무릎치기 & 뒤돌려 차기

두진의 정권 찌르기와 하단 걸기

무스타파의 2단 수도 치기

3D H/W Platform의 구성

Main CPU
- 50MIPS RISCx2 (MAIN CPU
- 25MIPS RISC (화면처리용)
- 8bit CPUx2 (PCM/MIDI처리용)

용량
- Main RAM 4MB+
- Video RAM 4MB
- 대용량 RAM(512M Bit 이상)

성능
- 고해상도 (수평해상도 24KHz이상)의 화면 (512x384이상)
- 실 게임 화면에서 True color(24bit color), 16bit color(65536색) 동시 표현
- 50K textured traingles/sec (bilinear,MIP map,Z-buffer,alpha-blend used)
- Fill rates:45 pixels/sec
- 다채널 8bit PCM 음원지원
- MIDI음원지원

특징

고성능 RISC chip을 2개 사용하며 Main CPU의 성능을 최대한 올렸으며 화면처리를 위하여 i960과 고성능 3D 가속 chip을 사용하여 Main CPU의 화면처리 부하를 대폭 줄인 최신 형태의 H/W platform임. 3D 가속칩은 단지 3D 처리뿐 아니라 일반적인 2D 기능도 3D 처리기법을 사용하여 고속으로 처리할 수 있기 때문에(회전/확대/축소 sprit 기능 등) 하이퀄리티의 게임을 제작하는 데 무리가 없음.

MIDI 음원과 PCM 음원을 사용하여 고음질의 Sound를 지원하며, 이를 위하여 전용 8bit CPU를 2개 사용하여 Main CPU의 부하를 줄였으며, 다양한 효과음을 연출할 수 있음

사용되는 RISC chip 의 경우 소스레벨 디버깅이 가능한 디버거 등 개발환경이 뛰어나며, 사용되는 C컴파일러의 경우 RISC의 특성에 맞춘 Optimizing이 뛰어나 개발이 용이함.

SNK 3탄 징크스 극복한 사쇼 시리즈 제 4탄

장르	격투 액션	발매일	미정
제작사	SNK	가격	미정

사무라이스피리츠 아마쿠사 강림

SAMURAI SPIRITS AMAKUSA KOURIN

챔프는 이번 AM쇼에서 공개된 사무라이 스피리츠 제 4탄 『아마쿠사 강림』을 국내 최초로 공개한다. 이번에 공개된 것은 70% 버전이기 때문에 완전 하게 어떻게 변경되었는지는 알 수 없지만 모든 조작이 무리없이 잘 진행되었던 것으로 보면 거의 완성판에 가깝다고 할 수 있다. 지금부터 AM쇼에서 촬영한 사진을 토대로 『아마쿠사 강림』의 정보를 공개한다. (독자 여러분은 화질이 떨어지는 것을 이해해주기 바란다)

3탄보다 더욱 파워 업된 시스템

추억의 캐릭터+신캐릭터 =총 17인의 무사들

AM쇼의 70% 개발 버전에서 나온 캐릭터 셀렉트 화면에서는 총 17명의 캐릭터와 1개의 랜덤 셀렉터가 공개되었다. 『파이터즈 스워즈』에서 나온 12명의 캐릭터와 전작 『진사무라이 스피리츠』에서 나온 캐릭터인 「야규 쥬베이」, 「샤를로트」, 「탐탐」 등 3명과 신 캐릭터 2명이 추가되어 더욱 박진감 넘치는 싸움을 하게 되었다.

신 캐릭터 「카자마 아나즈키」

⊙가운데에 아마쿠사가 있고 양 옆에 신 캐릭터가 있다

시리즈의 모든 시스템 존재

전작의 모든 시스템이 존재한다. 나찰과 수라 중 하나를 선택하는 '대극 선택', 검성, 검호, 검객 중 하나를 선택하는 '레벨 선택'. 하지만 개발 단계라서 그런지 아니면 고의인지는 몰라도 나코루루 선택시 같은 대극을 선택해도 다른 대극으로 출현하게 되었다. 또한 피하기와 소점프 공격도 역시 존재했으나, 뒤돌기와 가드 붕괴 공격 등은 삭제됐다. 하지만 이것은 70%. 국내에 인컴 테스트가 들어오기 전까지는 알 수 없는 일이다.

대극 선택

레벨 선택이다. 검성과 검객의 차이가 확실해졌다는데..

분명 둘 다 나찰 나코루루인데...

게임상에서는 나찰과 수라로 등장. 웬지 이상하다

피하기는 없어지지 않았다.

더욱 발전된 시스템

이번 작품에서는 『리얼바우트 아랑전설』과 같이 체력 게이지가 2개로 늘어나게 되었다. 또한 각 캐릭터들의 공격력도 상승되어 단시간에 끝나는 전투가 많을 것으로 보인다. 전작의 카운터 시스템에 더욱 자세하게 메시지가 나온다. 대전 전에 자리를 조정하는 시스템 또한 승부라는 메시지가 나오고 끝나면 대전하는 방식이 아닌 진짜 검술 대전처럼 승부라는 메시지가 나오는 동시에 공격이 시작 된다.

2개로 늘어난 체력 게이지가 보이는가?

카운터라는 표시가 나온 후에

어느정도 카운터인지 위력이 표시된다

검을 가지고 있어도 펀치로 공격한다

승부라는 메시지가 나옴과 동시에 하오마루의 참강섬이 작렬한다.

필살기의 밸런스 조정

필살기의 밸런스 또한 많이 조정되었다. 나코루루의 「안느무스베」는 거리가 상당히 짧아졌고 여러 필살기의 판정이나 감각이 변화되었다. 결국 전작에서 잘 쓰지 못했던 필살기나 여러 특수기 등을 사용하기 좋게 변형된 것이다. 또 여러가지 하단가드 불능 기술도 많이 생겨난 것으로 보인다.

그래픽이 변화한 「안느무스베」

「룹츠시쿠아레」가 히트되면

재공격을 가할 정도의 딜레이가 생긴다

판정이 변한 「룹츠 토움」

변화된 무기 날리기 필살기

『사무라이 스피리츠』에서는 특수한 조건이 아니면 되지 않았던 무기 파괴 필살기가 『진 사무라이 스피리츠』에서는 무기파괴 필살기라는 새로운 필살기의 출현으로 자유롭게 이루어졌다. 하지만 검술사에게 무괴 파괴는 너무나도 허무맹랑했으므로(생각해 보라 자신의 애기(愛器)가 부서졌다가 다시 던져진다면 그것이 진정 검술사가 가지고 싶어하던 무기일까?). 그것은 다시 『파이터즈 스워즈』에서 무기날리기 필살기로 변화하였다.

이번 『아마쿠사 강림』에서는 『파이터즈 스워즈』의 무기날리기 필살기를 기본으로 하고 있으나 전에 발표된 '96의 무적 타이밍처럼 존재하는 것이 발견되었으며(하지만 스파의 슈퍼콤보의 사용때와 비슷한?) 전작보다 사용의 빈틈이 많이 줄어들었다.

체력이 이 정도라도 무기 날리기라면 단번에 즉사한다

추정 불능!! 신 시스템

딱 한번 기자의 눈에 잡힌 이 화면은 전혀 알 수가 없다. 무기날리기 필살기를 사용한 후에 체력의 최대치가 감소한 것이다. 하오마루의 경우에는 별 이상이 없었지만 리무루루의 경우에는 체력의 최대치가 감소하게 되었다.

리무루루의 무기날리기 필살기를 사용하면

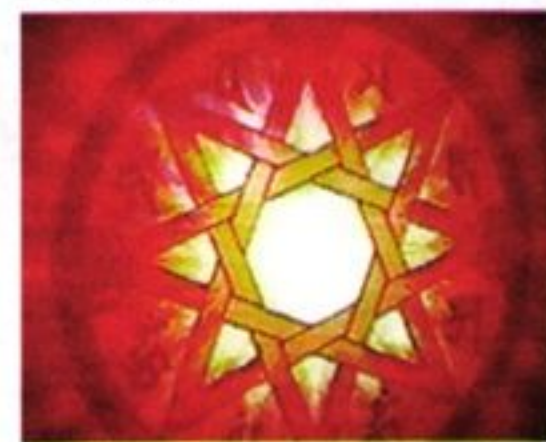
체력 게이지가 보이는가? 최대치가 줄어버린 게이지가!

현재로써는 알 수 없지만 전처럼의 필살기 난무는 하지 말라는 뜻일까? 결국 레벨 선택에서 검성과 검호, 검객의 차이가 확실하게 들어나는 이야기일지도 모른다.

스토리는 사무라이 스피리츠 이전 이야기?

『파이터즈 스워즈』에서는 『사무라이 스피리츠』와 『진 사무라이 스피리츠』의 중간 스토리를 연출해 냄으로서 시나리오를 더욱 치밀하게 만들어 팬들의 호응을 얻었다. 이번 『아마쿠사 강림』의 스토리는 제목과 동일한 아마쿠사의 강림을 주제로 한 검술사의 싸움을 그리고 있다.

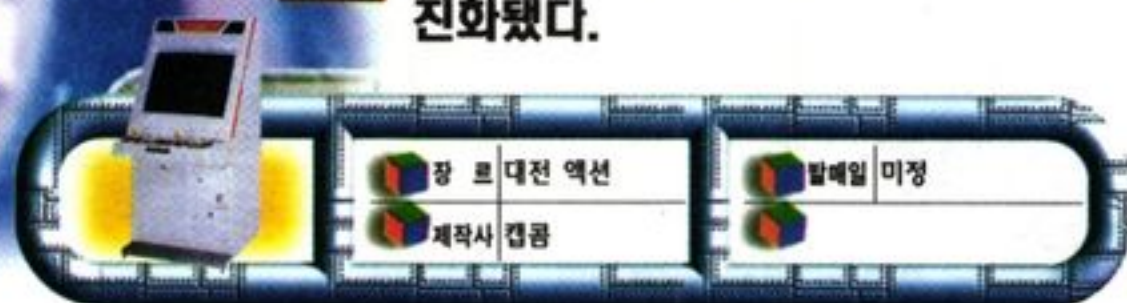
아마쿠사는 원래 한조의 아들인 신조로써 아버지보다 더욱 강해지기를 원했다. 그러던 도중 마계에서 떠도는 원혼 아마쿠사가 환생하기를 원해서 강한 육체를 찾아 세상으로 나왔을 때에 선택된 육체가 한조의 아들인 신조의 육체인 것이다. 결국 신조는 아마쿠사에게 지배당하게 되고 한조는 신조를 다시 살리기 위해 싸움에 참가한 것이다. 하지만 이것이 어디를 기점으로 하고 있는 지는 알 수가 없다.

아마쿠사는 사무라이 스피리츠에서 강림하고 암브로자를 부활시키기 위해 등장한 것이고 『파이터즈 스워즈』에서는 성스러운 육체로 승격시키기 위한(혼을 생명에너지로 바꿔 더 큰 생명에너지를 얻음으로써 신격화 되기 위한) 대량 학살을 하다가 잔쿠로의 강함을 느끼고 그의 혼을 가지기 위해 출현한 것이다. 이번 아마쿠사 강림에서는 어떤 스토리일지 알 수는 없으나 그들의 목적은 전작보다 더 확실해진 듯하다.

아마쿠사의 상징인 펜타그램

CPS Ⅲ의 표현력으로 통해보는 스파3의 고동

스트리트 파이터 3

캡콤의 출세작이자 최고의 인기 격투 게임 시리즈인 스트리트 파이터 시리즈. 스파2의 인기를 등에 업고 업그레이드 형식으로 계속되어온 스파 시리즈가 『스트리트 파이터 3』라는 이름으로 새롭게 등장한다. 특히 류와 켄을 빼고는 전혀 다른 캐릭터들을 채용해 신선감을 주었으며 CPS3 시스템 탑재로 한층 파워 넘치는 격투 게임으로 진화됐다.

장 르	대전 액션	발매일	미정
제작사	캡콤		

대망의 스트리트 파이터3 전격 등장!

그것은 3D가 아닌 2D였다!

스파3의 발매를 앞두고 여러가지 소문이 나돌았다. 그중 가장 크게 제기되었던 화제는 지금까지의 시리즈와는 달리 3D로 제작될 것이라는 소문이었다. 하지만 이러한 소문을 일축하고 2D로 만들어진 스파3의 정보가 공개되었다. 캡콤이 3D 격투 게임이 인기를 끄는 시대적인 추세를 무시하고 2D를 고집하는 데에는 그만한 이유가 있지 않을까 하는 추측을 해본다.

첫째, 2D 격투 게임에서의 타격감은 3D 격투 게임에서 느끼는 그것과 확실히 다르다. 버파 또는 철권 등을 해본 유저라면 2D 격투 게임과 3D 격투 게임의 타격감이 다르다는 것을 느낄 것이다. 똑같이 쾅! 탁! 하는 효과음이 나더라도 게임에서 느끼는 감은 전혀 다르다. 시점이 바뀌며 부드럽게 움직이는 폴리곤 캐릭터의 타격감보다는 약간은 딱딱하지만 박력있는 동작을 보여주는 2D의 캐릭터들의 타격감을 선호하는 유저들도 있다. 스파3는 스파 시리즈의 진정한 후속편이다. 따라서 전작에서의 타격감각을 이어와야 하기 때문에 섣불리 모험을 할 필요가 없다고 판단한 것일지 모른다.

둘째, 2D 격투 게임이었던 스파 시리즈의 감각을 3D 격투 게임으로 옮기기 위해서는 적잖은 어려움이 따르기 때문일 것이다. 지금까지 등장한 3D 격투 게임을 보면 대부분이 리얼감을 기초로 한 격투 게임이었다. 하지만 파동권을 쏘고 점프차기가 기본 공격법인 스파가 이러한 3D 격투 게임에 어울릴까 하는 문제를 무시할 수 없었을 것이다(이러한 것들을 어설프게 흉내내다가 이것도 저것도 아닌 게임이 된 대표적인 타이틀은 PS용 투신전을 들 수 있다.)

셋째, 캡콤의 폴리곤 사용 능력은 아직 완벽하지 않다. 혹, 이전에 발매되었던 스타글라디에이터를 예로들어 반박할 사람이 있을지 모르겠지만 그것은 스파 시리즈와는 완전히 감이 다른, 오히려 소울 엣지에 가까운 게임이다. 그리고 이 정도의 폴리곤 능력으로는 엄청난 폴리곤 사용을 자랑하는 버파 시리즈에는 대적할 수 없다. 3D 폴리곤 격투 게임으로 제작된다면 틀림없이 버파 시리즈와 비교될 것이며 이 무시무시한 시리즈를 이겨야만 한다. 하지만 현재 캡콤의 능력으로는 그러한 것은 불가능하다.

스파 외전의 경우는 3D 폴리곤 격투 게임으로 제작되고 있다. 하지만 스파EX와 스파3는 격이 다르다. 스파EX는 EX라는 이름으로 발매되기 때문에 만약 실패할 경우에도 그것으로 끝내버릴 수 있지만 스파3는 캡콤의 초대작 시리즈의 계승이기 때문에 꼭 성공해서 계속 시리즈로 이어나가야 한다. 따라서 3D 격투 게임이라는 위험한 모험보다는 캡콤이 자신하는 2D 격투 게임 쪽을 선택한 것이다(여기에서 스파EX까지 기대 이상의 성과를 거둔다면 스파제로2처럼 스파EX2, 3 등으로 계승할 수 있기 때문에, 그렇게 되면 양다리 걸치기가 완벽하게 성공을 거두는 셈이 된다).

스파3의 승리포즈 장면

류의 파동권도 여전하다. 이번에는 옷깃이 휘날리는 것까지 묘사되고 있다

사상 최고의 그래픽 애니메이션

그러면 스파3는 평범한 2D 격투 게임으로 제작되는가? 정답은 NO이다. 3D 폴리곤 게임을 포기하고 서까지 2D로 만들어지는 스파3가 평범한 격투 게임으로 만들어질리 없다. 지금까지 발매된 캡콤의 게임들을 보면 2D로 가능한 그래픽 능력을 모두 보여준 것처럼 상당히 화려하다.

뱀파이어 또는 스파제로2 등을 보면 다른 게임들과는 격이 다른 그래픽임을 느낄 수 있을 것이다. 말로만 들어서는 믿겨지지 않을 정도의 사상 최고의 그래픽으로 무장하고 등장하는 것이다. 스파2 이후 점점 부드러운 모습으로 변해온 캐릭터 모습이 이번에는 상당히 위협있는, 보기만해도 전율이 느껴질 정도의 대박력 무도가의 모습으로 변신한 것이다. 또한 엄청난 프레

임 수를 자랑하는 화려하면서 부드러운 애니메이션을 보여줄 것이다. 지금까지의 캡콤 격투 게임의 애니메이션은 거의 최고수준이라고 말할 수 있었는데 그것을 능가하는 애니메이션의 등장이라니! 생각만 해도 가슴이 두근거린다.

신 시스템 CPS3 사용으로 파워 업!

스파3는 캡콤이 새로운 시스템인 CPS3용으로 제작된다. 『워저드』에 이어 CPS3를 사용한 두번째 게임이 되는 것이다. CPS3는 지금까지 사용되어 온 CPS2에 비해 엄청난 능력을 보여준다. CPS2는 한 캐릭터당 사용된 색수가 16색이었지만 CPS3는 256색이다. 16색만을 사용해서 마술을 부린듯 아름다운 캐릭터 그래픽을 보여준 캡콤이 256색을 사용한다면 얼마나 더 멋진 모습을 보여줄까? 또한 램 용량도 엄청나게 증가했기 때문에 지금까지와는 비교도 안될 정도의 고화질 게임이 탄생되는 것이다.

스파3에서 등장할 신 시스템들

스파3는 지금까지의 캡콤 격투 게임들과는 달리 확대, 축소 기능이 들어간 것 같다. 화면사진을 보면 알겠지만 캐릭터가 맞붙어 있을 경우는 상당히 커진 모습이고 떨어져 있을 경우는 작아져 있다. 무엇이든 확실하지 않으면 도전하지 않는 캡콤인 만큼, 확대·축소 기능을 단순히 원근감 표현에 사용하지 않고 다른 방면으로 멋지게 사용해 새로운 그 무언가를 창조해낸 것일지도 모른다.

위와 아래에 위치한 게이지를 주목하자

정체를 알 수 없는 게이지 2개가 등장했다. 하나는 라이프 게이지 아래에 위치하고, 화면 아래쪽에 또다른 게이지가 있다. 화면 아래쪽에 있는 게이지는 지금까지의 스파 시리즈의 경우로 미루어 볼 때 슈퍼콤보를 사용할 수 있는 게이지로 예상된다. 그러면 라이프 게이지 아래에 있는 게이지는 과연 무엇일까? 또다른 콤보 게이지를 만드는 것일까? 새로운 콤보 게이지라면 위의 게이지와 아래의 게이지의 양으로 필살기를 조합하여 — 스파제로2의 오리지날 콤보와는 다른 — 자신만의 새로운 필살기를 만들어 사용할 수 있을지도 모른다.

새로운 방식의 연속기가 등장할 것인가! 스파1에서는 연속기라는 개념이 없었다. 하지만 스파2가 나오면서 연속기라는 것이 생겼다. 그러면 스파3에서는 어떤 새로운 연속기가 등장하게 될까? 연속기 도중 반격을 할 수 있는 시스템이 생길지도 모른다. 한번 맞기 시작하면 끝까지 당해야했던 지금까지의 연속기의 개념과는 달리 당하는 도중에 상대방의 공격을 끊고 반격하는 시스템이 생길지도 모른다. 또, 반격을 재반격하고 연속기로 이어지게 되는 시스템이 생길 수 있다는 것도 예측해 볼 수 있다.

신 캐릭터의 등장

스트리트 파이터 시리즈의 특징은 시리즈가 바뀌면 주인공을 제외한 등장 캐릭터가 모두 바뀐다는 점이다. 스파1에서 스파2로 넘어올 때도 그랬듯이 이번 스파3 역시 류, 켄을 제외한 등장 캐릭터는 모두 교체될 가능성이 크다(EX 시리즈는 어차피 이것저것을 섞어서 만든 것이므로 이 특징이 적용되지 않는다).

스파3의 등장인물은 현재 류, 켄을 포함한 10명+알파를 예상하고 있다.

현재 공개된 약간의 정보에 의하면 류, 켄 외에도 기상천외한 개성을 가진 캐릭터가 8명 정도 더 있다. 물론 아직 완성된 것이 아니므로 확정된 사실은 아니지만 현재까지 밝혀진 몇명을 공개하면 다음과 같다.

류

스파 시리즈의 주인공. 흰 도복을 즐겨입는 진정한 무도가

켄

스파 시리즈의 또다른 주인공. 류의 친구이자 라이벌

엘레나

야한 옷을 입은 흑인 여자

윤

모자를 쓰고 스케이트 보드를 타는 쿵후 고수

그밖에는 옷을 입은 여자 닌자, 흉터가 많고 덩치큰 백인, 전기에 감전된 것처럼 보이는 비쩍 마른 괴물, 흑인 복서, 적색 옷을 입은 쿵후 고수 등의 캐릭터들이다. 이 중에는 팔극권을 사용하는 캐릭터도 있는 것같다.

스트리트 파이터 시리즈 계보

96년 3월	스트리트 파이터 ZERO2
?	스트리트 파이터EX 시리즈 최초 3D 폴리곤 격투 게임. 시리즈 성격에서 탈피.
?	스트리트 파이터Ⅲ CP 시스템 Ⅲ가 탑재된 시리즈 직계 최신작
?	스트리트 파이터 ZERO3 등장 캐릭터가 어느정도 증가하게 될 것인지…

CP 시스템 Ⅲ

CP시스템3는 업소용으로는 생각지도 못했던 CD-ROM의 장점을 살린 것이다. 그렇다면 CD-ROM의 사용으로 인해 억세스 시간이 길어지는 것은 어떻게 대안할 것인가? 과연 아케이드 게임의 기본적인 억세스 수준을 보여줄 것인가에 대해 궁금해 하는 유저들이 많다.

하지만 그 문제점은 플래쉬-ROM의 사용으로 말끔히 해소된다. 즉 다시 말해 CD-ROM에 수록되어 있는 게임 소프트 자체를 CP시스템3에 있는 플래쉬-ROM에 읽어 들여 게임 속도에 있어서의 문제점을 해결하며 플래쉬-ROM이기 때문에 재부팅시에 있어서도 간단하게 실행된다. 때문에 다른 게임을 CP시스템3에 입력시키려면 다시 재부팅시켜 플래쉬-ROM에 입력하면 저렴한 가격으로 아케이드 게임 타이틀을 교체할 수 있는 것이다.

에닉스, 혼신을 다한 DQ 최고 결정판

SFC 드래곤 퀘스트 III

장르	RPG	현지 발매일	미정
제작사	에닉스	현지 발매가	미정

이번의 DQ III는 종전의 RPG하고는 사뭇 그 느낌이 다르다. 에닉스에서 밝힌 정보에 따르면 기존의 드래곤퀘스트의 장점을 합친 결정작이 될 것이라고 한다. 발매일까지 드래퀘의 기상천외한 정보들을 계속 공개하겠다.

으시시한 유령선 안에 무언가가 있다!

전투 배경은 배 안

유령선에서도 몬스터는 등장한다. 전투 배경은 물론 배 안이 되겠다.

◀▼강해 보이는 해골 검사가 6개의 칼을 들고 달려든다

◀해파리와 가니라스 등의 바다 몬스터가 우글거린다

바다를 떠도는 유령선의 수수께끼를 푼다!

DQ III의 이벤트는 흥미진진! 그 중에서도 이 유령선 탐색은 섬뜩한 이벤트이다. 우선 바다를 떠도는 유령선을 찾지 않으면 안된다. 발견하면 그 배에 타서 수수께끼를 풀어보자!

스크루트파티로 즐겨볼까?

여러가지 직업의 친구들을 불러 모아 구성한 파티를 즐겨보자. 성격까지 첨가해 재미는 최절정에 이른다! 당신의 파티는 어떤 파티로 할 것인가?

공격

빙글빙글 돌아서 쿵하고 모험자를 덮쳐오는 공격! 그 거대한 체격과 체중을 이용한 공격력이 대단하다

졸음입김

주변의 공기를 들이켜 졸음입김을 내뿜는다. 졸음입김을 마시면 랠리호와 마찬가지로 잠이 들고 만다

스크루트

납작하게 오그라들었다가 주머니 속에서 이상한 빛이 새어나온다. 그 정체는 스크루트의 주문. 자기편의 수비력을 강화시킨다

이상한 춤

공중으로 뛰어 올라 흔들흔들 춤을 추며 이쪽을 보고 빙시시 웃는다. MP를 빼앗아 간다

몬스터의 액션은 한가지만이 아니다!!

DQ 의 몬스터는 주문과 공격을 하며 점차 다른 액션을 취해 온다.

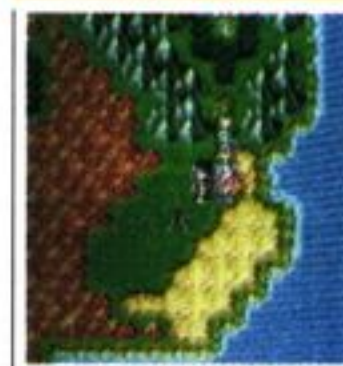
버섯 귀신

거대한 버섯 귀신. 귀여운 용모와 달리 첫판부터 모두를 힘들게 할 것이다. 주된 생식지는 숲

웃음주머니

여러가지 주문과 해괴한 춤을 추면서 다가오는 몬스터. 스피드가 빠르기 때문에 주의해야 한다

■우선 기본부터

베이직 파티

밸런스가 아주 좋은 기본적 파티. 초보자에게는 권할 만한 파티

●배열순 ①용사 ②전사 OR 무사 ③승려 ④마법사

■공격은 최대의 방어!!

파워풀 파티

힘이 넘치는 격한 파티. 승려는 동료의 회복에 이용하도록 하자

●배열순 ①전사 ②용사 ③무사 ④승려

■화려한 마법으로 승부!

매직컬 파티

●배열순 ①용사 ②전사 OR 무사 ③승려 ④마법사

주문공격으로 공격을 가하자. 주문이 듣지 않는 적을 주의하면서

■세상은 돈이면 다 된다!

리치 파티

●배열순 ①용사 ②무사 ③도적 ④상인

장비에 돈을 들이지 않는 무투가에게 돈을 건네주는 상인

■놀고 있으면 해피!

놀자 파티

●배열순 ①용사 ②유랑자 ③유랑자 ④유랑자

놀고 있는 사람이 3명. 운에 맡긴 전투는 손에 땀을 쥐게 한다

다마 신전에서 놀자!

어딘가에 있는 다마 신전. 여기에 가면 직업을 바꿀 수 있는데 수행을 쌓은 자만이 직업을 바꿀 수 있다. 단 용사는 전직할 수 없다

직업	GOOD	BAD
전사	열혈한	아가씨
승려	로맨티스트	죽음을 두려워 하지 않는 자
마법사	두뇌 명석	게으름뱅이
현자	정직함	호색가
무투가	터프가이	울보
상인	노력하는 사람	세상물정 모름
유랑자	럭키맨	노력하는 사람
도적	빈틈없음	덩달이

동료의 레벨이 오르면 다마의 신전에서 다른 직업으로 전직할 수 있다. 여러가지 직업으로 체인지해서 동료를 점차 강하게 하자!

세가, 『연소자 관람불가 소프트』 제작 중단 발표의 전모

그동안 새턴용 타이틀 중 성인 음란물에 한해 미성년자들에게 판매가 금지되었던 'X지정 소프트(연소자 관람불가)'가 10월 1일을 기해 전면적으로 발매가 중단된다. 그동안 X지정 소프트라고 하여 성인에 한해서만 판매가 허가됐던 타이틀이 무분별하게 청소년 층에게까지 유통되어 새턴은 미소녀 게임이 판을 치는 유해성 짙은 게임기라는 이미지로 정착되어 왔다. 세가사는 오랫동안 그러한 문제에 대해 고심해 오다 새턴이 발매된지 거의 2년이 다되어 '앞으로는 새턴으로 X지정 소프트는 발매하지 않는다'라는 실로 획기적인 대책방안을 내놓게 된 것이다. 이번 세가사의 단호한 결단으로 인해 새턴이 새로운 이미지로 변신하게 될 것인지, 기존의 X지정 소프트 매니어 층(일본은 하드웨어의 종류를 막론하고 성인용 타이틀은 X지정 소프트로 규정해 제작, 보급해 왔으며 매니어 층도 상당히 두터운 실정이다)을 잃게 되는 역효과를 낳아 하드웨어 보급대수에 막대한 영향을 미치게 될 것인지 현재 게임 업계는 물론 새턴 유저들에게 역시 크나큰 관심사로 대두되고 있다.

X지정 폐지에 관한 세가사의 견해

세가와 새턴 서드파티 각사는 10월 1일부로 X지정 소프트를 철폐하는 동시 기존 18세禁 소프트웨어에 대해서도 그 심의 기준을 더욱 강화할 것이라고 발표했다.

세가사에서는 새턴 발매와 동시에 94년 11월부터 비디오 게임 소프트 윤리 심의 기구를 사내에 두고 새턴으로 발매된 모든 소프트웨어를 대상으로 1년반 동안 심사를 해온 결과 등급 지정변경이 불가피하다고 판단하게 된 것이다.

세가측에서는 이에 따라 X지정 소프트와 18禁 소프트의 경계가 불분명하여 서드파티 각사와 협의를 거치는 데 적지 않은 문제점과 애로사항이 있었다고 설명하고 있다. 또한 X지정 소프트웨어의 규모는 불과 새턴 소프트의 5%정도임에도 불구하고 게임 전문지나 매장측의 광고 등에서 그러한 소프트를 크게 부각시켜 새턴은 X지정 소프트웨어가 많다는 인상을 심어준 것도 사실이라고 덧붙였다.

또한 소규모 매장에서는 많은 협조 요청에도 불구하고 X지정 등급의 판매코너가 전혀 구분되어 있지 않았으며 총관점에서도 관리가 어렵다는 이유를 들어 그동안 X지정 소프트는 명목상의 규정일 뿐 청소년들도 누구나 쉽게 X지정 소프트를 구매할 수 있었던 것이다. 이러한 배경으로 인해 세가사는 각 서드파티와 협의한 결과 X지정 철폐가 불가피하다는 견해가 지배적으로 이번 등급철폐를 실시하게 된 주요 원인이 된 것이다.

한편 X지정 소프트가 폐지된다고 해도 X지정과 유사한 18禁 소프트웨어가 발매된다면 폐지의 실질적인 의미를 잃어버릴 수 있기 때문에 18禁 소프트웨어의 심의 규정 역시 강화해야 한다는 것으로 의견이 모아진 것이다. 더불어 폭력적인 부분에 있어서도 X지정 폐지와 마찬가지로 18禁 소프트웨어 발매에 상당한 규제가 따르게 될 것이다.

한편 종래의 X지정 소프트 자체를 PC게임과 비교해 보면 가정용 게임기의 경우가 보다 규정이 까다롭다고 생각하는 사람들이 많았으며 일반 주간지 등에서 조차 누드가 빈번하게 나오고 있는 일본 현실상 X지정이니 18세禁이니 하는 것들은 시대를 역행하는 구시대적인 발상이라고 반박하는 사람들도 있다.

하지만 세가사는 홈 게임기의 특성상 쉽게 가정에 침투할 수 있다는 점을 들어 이번 조치가 저연령층 유저를 보호하기 위해 꼭 필요한 조치이며 오히려 너무 늦은 감이 있다고 말하고 있다.

덧붙여 세가사는 게임에서의 선정적인 장면이나 폭력적인 표현은 엔터테인먼트의 발전에 아무런 도움이 되지 않는다고 강조, 앞으로 새턴 타이틀에 한에서 성인용 음란물은 찾아보기 힘들게 될 것이라고 말하고 있다.

또한 세가사측에서는 리얼한 실사 영상이나 CG로 인해 게임의 표현 범위가 넓어진 것을 악용해 게임의 본질을 잃고 과다한 표현으로 유저들의 호기심만을 자극하는데 급급한 메이커들이 증가하는 추세로 이와 같은 제작 환경은 게임 메이커 스스로를 자멸의 길로 빠뜨리는 일이라고 강조하고 있다.

X지정 철폐 후, 새턴과 세가 서드파티들의 향후 전망

하지만 이번 X지정 소프트 폐지에 있어 세가측에 전혀 타격이 없지는 않을 것이라고 예상하는 사람들도 있다. 세가측에서 매스컴이나 잡지사측의 비약된 기사와 광고로 인해 자사 타이틀의 이미지가 미소녀 게임류의 스타일로 굳어져 버렸다고 해도 새턴이 플레이 스테이션이나 슈퍼컴보이보다 음란성 타이틀이 많은 것은 인정해야 할 것이다. 때문에 그동안 X지정 소프트를 즐기기 위해 새턴을 구입했던 유저들이 일본 내에서는 상당수에 이를 것으로 내다보고 있다. 만약 앞으로 X지정 소프트가 새턴용으로 발매되지 않는다면 다른 하드웨어로 전향하는 유저들도 생길 수 있다.

현재 새턴은 플레이 스테이션에 밀려 급격하게 하향세를 타고 있는 실정으로 잠정적으로 집계된 통계에 의하면 전세계 플레이 스테이션의 보급대수는 700만대로 새턴의 보급대수를 넘어선지 이미 오래다. 이런 시점에서 세가사의 X지정 소프트 철폐라는 결단은 많은 의혹과 궁금증을 낳게 한다.

한편에서는 세가사의 단호한 결단에 박수를 보내는 사람들도 있으며 또 다른 한편에서는 새턴 시장을 축소시키는 무모한 일이라고 우려하는 사람들도 있다. 하지만 세가측에서는 이번 X지정 철폐로 인해 기존의 새턴 유저들을 잃게 될 지도 모른다는 것은 너무 지나친 오버센스라고 자신하고 있다.

현재 업계의 통일 단체 CESA(컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 사무국)가 이번 여름을 기점으로 처음으로 통일 윤리 기준을 작성하게 되면 세가사측에서도 이같은 방침에 함께 합류해 나갈 계획을 갖고 있다.

지나친 창작의 규제는 열악한 제작 환경을 야기시킬 수도 있지만 이번 X지정 철폐는 거의 대부분의 제작사들에게 그다지 위화감 없이 정착될 것으로 보고 있다. 그로테스크 실을 붙여 판매한 PS용 『에일리언 트릴로지』도 SS용에서는 특별한 내용 변화 없이 연령제한으로 발매될 것이다.

창작의 표현이라는 것은 작품을 탄생시키는 창작자의 자유 의지이다. 하지만 그 자유를 어디까지 진정한 의미의 자유로써 인정할 것인지, 자유를 행사하는 것으로 작품성에 어디까지 영향력을 미칠 것인지, 그것을 명확하게 답변할 수 있는 창작자가 요구되어지는 시대가 찾아온 것이다.

구체적인 변경 사항	~9월 30일	10월~
실사의 상반신 누드	X지정가능	불가
애니메이션 상반신 누드	X지정가능	불가
실사의 속옷 표현	18禁 가능	불가
수영복, 애니메이션의 속옷표현	18禁 가능	변경無

✱ 기본적으로 직접 누드를 보여주는 연출은 불가능하게 된다

日經의 '이익 격감' 보도로 주식 판매 ALL STOP된 닌텐도, 게임 왕좌 복귀 어렵다

닌텐도 신화의 붕괴 등의 이야기는 오래 전부터 나돌던 이야기이지만 이번만큼 업계에 충격을 준 적은 없다. 어쨌든 일본의 유력 경제 신문인 니혼게이자이신문(日本經濟新聞)이 닌텐도의 경상 이익이 9월 중간 결산에서 '7할 감소', 게다가 닌텐도의 약진을 지지해온 부장이 퇴사한다고 하는 "특종"을 게재. 증권시장은 갑자기 닌텐도 주식을 팔기 시작, 매매거래 정지의 조치를 취하는 소동으로 발전됐다. 또한 이 여파를 타고 그 동안 울며 겨자먹기로 충성을 해왔던 서드파티, 유통사들이 닌텐도 스타일에 반발하며 N64 판매의 진상에 대해서도 폭로하고 나섰다.

이번 핫뉴스에서는 日經의 보도 근거를 알아보고 닌텐도의 향방에 대해 짚고 넘어가 본다. 게임 업계의 거대 공룡 닌텐도에 과연 이변이 발생할 것인가?

닌텐도 주식에 타격이 된 日經 기사

기사는 증권 시장이 연휴로 한산했던 8월14일자 니혼게이자이신문 조간에 게재되었다.

기업재무면(15면)의 톱으로

'닌텐도, 경영이익 7할 감소 64비트 게임기 고전중'

이라는 표제와 함께 전체 4줄, 그래프를 삽입한 기사였던 것이다.

그리고 같은 날짜 10면의 산업면에서는

'미니컴보이 개발 담당자 요코이(橫井)씨, 내일 닌텐도 퇴사'라는 기사도 게재, 닛케이산업신문에서도 '32비트(버철보이) 부진 인책?'이라고 그 퇴사의 원인까지 짚어서 추측을 한 것이었다.

기사에 의하면 닌텐도가 대대적인 선전으로 금년 6월 하순에 발매했던 "NINTENDO64"가 일본내 출하 80만대 중 7할밖에 팔지 못하고 유력 소프트의 부족으로 추후에도 침체된 전망으로 9월의 중간 결산에서 경영이익 190억엔(지난해 같은 기간 대비 70% 감소), 연중 경영 350억엔(동 기간 53% 감소)에 머무는 것으로 예상된다는 내용이었다.

게다가 지금까지 닌텐도의 약진을 지탱해 온 유력한 부장 중의 한 사람인 요코이(橫井)제조본부장 개발 제 1부장(54)이 작년 발매한 버철보이의 부진의 책임을 지고 퇴사한다고 언급하고 있어 닌텐도에 있어서 아주 어두운 내용인 것이었다.

연휴와 연일 계속되는 불볕 더위로 한산해 있던 거리도 이 뉴스에는 민감하게 반응했다. 주식 시장이 열리자마자 갑자기 닌텐도의 주식을 압도적으로 팔자는 주문으로 몰렸던 것이다.

「그 정도로 명확한 기사가 나오리라고는 생각하지 못했습니다만-대대적인 선전을 해 왔던 "닌텐도64"가 예상에 미치지 못하고 있는 것 같다. 기업 실적의 하반기 수정이 있을 것 같다.-라는 소문은 거리에서도 나돌고 있었다. 6월 하순의 "N64"의 발매 이래 야마토 증권은 닌텐도 주식을 유망주로서 7800엔까지 사고 있었다. 그러나 일반 투자가가 아니고 내실은 거의 증권회사의 딜러에 의한 상장으로 말하자면 두려운 상장이었던 것입니다. 거기에 어느 신문의 기사. 입회 직전부터 10만 주식을 팔자는 주문이 나와서 거기에 미국 증권사인 모건 스탠리로부터 단숨에 20만 주식이 팔렸다. 당연히 매매는 성립되지 않았다. 거래소는 시장이 혼란해서 매매 거래를 다음 장에서 정지시켰던 것이다.」라고 일본 유력 증권사의 정보 부장은 말했다.

혼란은 다음날도 계속되어 닌텐도는 기자회견까지 하면서 니혼게이자이신문의 기사 내용을 부정했지만, 다음날(15일)에도 69만주를 팔자는 주문이 나와서 단숨에 7400엔까지 주가가 하락되었다.

적어도 시장은 닌텐도 본사의 "변명"보다 신문을 믿었다. 닌텐도의 미래에 투자가가 커다란 물음표를 찍었다는 것이다.

닌텐도 왈 "그 기사는 허위이다!"

닌텐도라고 하면 세상이 다 아는 가정용 TV게임의 "귀신 기업". 패밀리, 슈퍼컴보이로 아이들을 사로잡고 지금은 「아이 1명에 SFC 1대」라고 까지 말 할 수 있는 시대를 만들어 냈고 수년 전에는 겨우 900명의 사원으로 경영 이익을 1,600억엔이나 올렸던 초 우량기업이다. 해외에서의 네임 밸류도 압도적으로 특히 닌텐도의 휴대용게임기 「미니컴보이」는 일본내 해외를 통해서 4,700만대나 팔렸고, 걸프전 때도 미국 병사가 전쟁을 시작할 때까지 오로지 열중했던 것으로 알려져 있다.

그런 세계적 기업의 "그늘"을 천하의 니혼게이자이신문이 보도했던 것이므로 증권시장이 크게 흔들렸던 것은 당연한 것이다.

닌텐도 홍보실에서는 「아침 그 기사를 읽고 놀라 놀랐습니다. 니혼게이자이의 기자는 취재하러 오지도 않았고, 그것도 상상력에 의한 허구, 허위의 기사입니다. 회사는 여름휴가로 야마우치 사장도 오전에는 외출 중이었습니다」라는 것이다.

「첫번째로 신문 기사가 경상 7할 감소의 근거로 하고 있는 N64의 고전이 전혀 사실과 다르다. 6월23일 발매 이래 8월8일까지 N64는 100

만대 출하. 실제 매매는 90%에 달하고 있다. 현재 월 생산 50만대의 풀가동으로 9월부터 발매할 예정인 미국에서도 예약이 예상외로 60만대를 크게 웃도는 100만대. 니혼게이자이 신문이 쓴 것처럼 고전하고 있다면 미국 쪽으로 물량이 빠질 수 있으므로 오히려 고마울 정도지요. 9월말까지는 200만대를 출하할 예정이다.」

요코이씨의 퇴사에 대해서도「퇴사는 사실입니다만, 작년의 버철보이의 실패에 책임을 지는 것은 아니다. 확실히 버철보이는 실패였지만 그 책임은 판매를 결정했던 자신에게 있다고 사장 본인도 말하고 있다. 요코이는 소프트, 하드 양쪽에서 활약했던 인물이었으나 원래 55세가 되면 닌텐도를 사임하고 회사를 경영하겠다는 인생 설계를 가지고 있었다. 이제 후진의 육성도 할 수 있으므로 그만두게 된 것이다. 그가 개발했던 미니컴보이와 십자 패드는 대단한 것이었다. 그런 그가 32비트기의 책임을 지고 퇴사한다는 것은 사실이 아니다」.

닌텐도는 니혼게이자이의 기사 내용을 허위 사실로 단정하고 있다.

그렇지만 니혼게이자이 신문에서는 취재 경과 및 취재원은 명확하지 않지만 기사는 닌텐도는 물론 판매점 등 필요한 취재를 충분히해서 게재한 것이다. 닌텐도 측이 말하는 "상상으로 쓴 허위 기사"라고 하는 지적은 전혀 옳지 않다.」(카와니시 홍보 담당부장)

64는 정말로 팔린 것인가

또한 라이벌지의 한 기자는「그것은 니혼게이자이다운 조잡한 기사이군요」라고 하고「니혼게이자이는 기자의 수가 타 신문사보다 크게 적지는 않지만 매체의 수가 많다. 예를들면 산업부라면 100여명의 조직으로 니혼게이자이 산업면과 닛케이 산업신문의 30면 모두를 매일 채우지 않으면 안된다. 담당 데스크는 언제나 "부풀려"라고 외치고 어떤 작은 정보라도 부풀려서 크게 만들고 있는 것은 유명한 이야기. 그러므로 아직 신참 새기자가 하루에 기사를 써서 업계 타회사에서 흘러나온 정보에 주변 취재를 덧붙여서 조잡한 기사가 많은 것이다. 이번 기사도 그것에 가까운 것이겠지만 실제로 퇴사하는 요코이 부장의 일은 근거가 있는 기사이고 무엇보다도 지금 닌텐도가 놓여있는 상황을 생각하면 결코 이상한 내용은 아니다.

이 기사를 증권 시장은 물론 게임 업계 전체가 확실히 그럴 것이다라고 받아들인 것에는 물론 이유가 있다. 한 소프트 메이커의 담당자는 이렇게 말한다.

「작년 말에 소니 컴퓨터엔터테인먼트와 세가가 각각 32비트인 플레이 스테이션과 세가새턴을 발매했다. 이것은 기존 닌텐도의 초 히트 상품 슈퍼컴보이(16비트)에 비해 입체적인 3차원 공간을 표현할 수 있는 획기적인 것이다. 닌텐도의 야마우치 사장은 자사의 독점 시장에서 이것이 팔릴 리가 없다고 하찮게 보았지만, 실제로 일년 반동안 두 하드웨어가 약 600만대나 팔려 버렸던 것이다. 거기에 새로이 거대한 게임 소프트의 시장이 생겨 이제까지 닌텐도에 얽혀 있던 소프트 회사들에게 새로운 길을 열어주었다. 올해 유력한 게임 소프트 기업인 스퀘어가 닌텐도와 결별하고 소니의 플레이 스테이션용의 게임 소프트를 개발하게된 변화도 그런 배경이 있었던 것이다. 600만대의 3차원 시장에 대항할 만한 닌텐도는 그것들을 상회하는 성능인 64비트의 N64를 이제 시장에 내놓은 것이지만 막상 발매되자 32비트와 그렇게 틀리지 않았다. 즉 이미 3차원의 게임을 할 수 있는 것 중에 닌텐도가 기대하는 임팩트가 N64에서는 유저에 생기지 않았던 것이다. 판매가 생각만큼 이루어지지 않은 것은 니혼게이자이가 서술한 대로이다.」

동경 아키하바라의 소매점의 한 담당 부장도 「N64의 판매는 예상했던 것 만큼은 아닙니다. 우리로서는 최초 1주일간 N64를 매진시킬 수가 없었다. 다른 곳은 팔리고 있었지만 이제까지 닌텐도 신화를 아는 사람에게 있어서 골탕을 먹이는 일이었다」라고 하며 이렇게 덧붙였다.

「그래도 1주일 후, 닌텐도 영업부 관계자가 와서 "품절되었다고 해 주십시요". 발매 초기부터 재고가 남은 것은 이미지 관계 상 좋지 않다고 하더군요. 그래서 다음회 출하 예정의 안내 포스터를 붙이고 갔습니다.

이유를 물을 수는 없었지만, 고전하고 있는 것을 알 수 있었습니다.」

출처를 밝힐 수 없는 어느 극비자료에 의하면 N64의 실제 판매 대수는 발매 1주째 159,000대였던 것이 7월 중순부터 부진으로 7월의 마지막 주까지가 26,000대, 8월의 첫째주가 22,000대, 2주째는 18,000대로 판매면에서에 1주일에 50,000대를 팔고 있는 소니의 플레이스테이션에 크게 뒤졌다.

8월11일 현재 간신히 N64는 500,000대를 넘어 총 판매 대수가 501,000대. 니혼게이자이신문이 지적했던 "숫자"가 맞는 것이다.

확실히 이것은 증권시장에 팔자는 주문이 쇄도했던 것과 일맥상통하는 내용인 것이다.

닌텐도의 사업 방식은 타격의 하나

게임 업계 사정에 정통한 한 저널리스트는 이렇게 말한다.

「닌텐도에 위험이 닥치고 있는 것은 확실합니다. 닌텐도는 무엇이든 얽혀서 업계를 지배해 왔습니다만 닌텐도의 독점하는 상태가 무너진 지금, 여러가지 면에서 격한 반발이 나오고 있습니다. 예를들면, 수량과 고액의 위탁료를 지정했던 소프트 메이커와의 라이센스 계약이 소프트 메이커의 배반을 초래하고 있는 것입니다. 닌텐도는 1만엔의 소프트에 대해서 2천엔에서 3천엔이라는 고액 위탁료를 요구하고 게다가 최저 몇만대라고 하는 단위의 제조를 의무화해 왔습니다. 여기에 대해서 소니와 세가는 1천엔 정도로, 제조의 단위도 1천대부터입니다. 지금 소프트 메이커는 소니와 세가의 위력에 복종하고 있고 그 차이가 공급되는 소프트의 차이가 되어서 신 발매한 N64를 압도하고 있는 것입니다」

유통 관계자도「예를 들면 예전에 유통의 과정에서 팔리지 않는 상품을 히트 상품과 끼워서 파는 "끼워 팔기"를 닌텐도는 아무렇지도 않게 하고 있었습니다. 그러나 그 결과 재고를 갖고 있는 도매상과 소매상이 상품을 부정으로 유출시켜서 1개에 9,800엔의 소프트가 500엔으로 팔리는 등 "가격 파괴"가 생겨 유통의 붕괴를 초래하고 말았다. 여기에서도 자신을 정점으로 해서 피라미드형의 유통 조직이 붕괴되고 있다. 제가 보기엔 3년 후에는 세가와 소니에 추월당할 가능성도 있을 수 있다고 생각합니다」

물론 닌텐도는「이미 어떤 특별한 벌이가 없더라도 천년 동안은 사원을 먹여살릴 수 있을 정도의 자산을 구축했다는 이야기가 있을 정도로 우량 기업」이라고 하는 만큼 업계의 반란에 조금의 동요도 하지 않을 지도 모른다.

8월15일자로 닌텐도를 정식으로 퇴사한『미니컴보이』개발의 아버지, 요코이씨는 뭐라고 말할까.

「저는 전부터의 예정대로 원만하게 퇴사하고 싶습니다. 회사에 불만이 있어서 그만두는 것은 아닙니다. 단지 진실이 통하지 않는 완만체제 하에서 움직이는 인간 관계는 싫습니다. 아무렇지도 않게 사람을 밟는 것은 정말 싫습니다. 그러므로 그만두는 이유의 절반은 이 인간 관계였을지도 모릅니다. 닌텐도가 확실히 변한 것은 사실입니다. 원래 닌텐도는 "덤 상품"의 회사. 그러나 TV 게임 산업이 커지면서 스스로 무대에 나오게 되었습니다. 그리고 게임 시장에서 대기업의 참여를 허락하게 되었습니다. 그 결과 닌텐도는 "첨단 기술"만이 자랑거리가 되어 버렸습니다. 그 즈음 본래의 덤 상품을 취급하는 회사로 돌아가야 한다고 저는 생각했습니다만...」

요코이 씨가 말하는 의미는 마음만은 그랬다고 하는지도 모른다. 그렇지만 회사에는 과신과 자만이 차 버린 지금 그런 불만이 통할런지 어떨런지.

위·합법 시비속 힘든 발족 개시한 통합「영제협」

그동안 게임계에 단체 난립으로 문제시되어 왔던 「사단법인」들이 몇달전 통합된다고 해서 많은 게임 업계인들의 환영을 받은 일이 있다. 그러나 그 통합 예정 단체들은 서로의 알력 싸움으로 통합을 하지 못하고 시간을 끌 다가 급기야는 법정 문제로까지 비화되는 지경에 이르렀다. 챔프는 사단법인들의 설립 당시부터 현재에 영제협 통합 총회에 이르기까지 그동안의 내용을 밝혀본다.

잘못 끼워진 첫 단추

문화체육부 산하에는 1994년부터 2개의 게임 관련 사단법인이 있었다. 「한국전자영상문화협회」(이하 전영문)와 「한국영상오락물제작자협회」(이하 영제협)이 그것이다.

전영문은 가정용 게임기와 컴퓨터 게임의 개발, 제작, 유통하는 국내 업체들에 의해 조직된 협회이고 영제협은 아케이드 게임의 제작 업체들이 중심이 되어 설립된 단체이다.

그러나 애초부터 어울리지 않는다는 의견이 있었다. 문화체육부는 가정용 게임기, PC 게임 소프트들의 심의, 개발, 유통 등의 업무를 관장해 왔고 보건복지부는 산하에 한국컴퓨터산업중앙회를 두어 아케이드 게임의 심의 등의 업무를 추진해 왔다.

전영문의 경우 당초 가정용 및 PC 게임에 관련된 업무를 목적으로 했기 때문에 문체부 산하 단체로의 인정이 가능하지만 영제협의 경우는 아케이드 개발사들의 모임인데도 불구하고 보건복지부가 아닌 문체부 산하 단체로 인정받았다는 것은 뭔가 뒤가 구린 듯한 느낌이 난다.

게임계 발전을 위한 오랜 진통

그동안 전영문과 영제협은 각 단체가 표방했던 게임관련 업무와 업계를 대표해 게임 산업의 문제점 등의 해결에 노력해 왔으나 지난해 12월 음반 및 비디오물에 관한 법률의 개정안이 국회를 통과해 96년 6월부터 시행된다고 하자 문화체육부는 단체의 난립으로 업계의 비판을 받아왔던 게임관련 단체들을 통합시키려고 한 것이다.

우선 문체부 산하의 2개 단체가 첫번째 타게트였다. 물론 문체부로서도 여러 단체들을 하나로 흡수 통합해 게임산업을 리드하고 대변해 나갈 수 있는 협회의 발족을 원하고 있었을 것이다. 두 단체의 통합은 이렇듯 좋은 취지에서 비롯된 것임에는 틀림없다.

전영문과 영제협은 문체부의 제안에 따라 통합을 결정하고 96년 4월부터 준비 모임 및 정관 검토를 통해 정관을 최종 확정하고 5월 15일 내부적 통합을 완료, 임시 회장에는 영제협의 김정률 씨와 사무국장에는 전영문의 오상현 씨를 임명했다. (동서의 윤원석 씨는 고문이었음) 그러나 김정률 회장의 원활한 업무를 위해서 였는지 협회 사무실이 기존의 신당동 KAMMA 사무실과 같은 건물을 쓰게 되었다. 협회는 통합을 했지만 통합 협회의 명칭을 결정하는 데에도 상당한 시일이 걸렸다. 문체부로부터 위임받은 수입 추천 확인 업무도 확인 수수료를 결정하는데 양 협회의 직원들끼리 이견을 보이기도 했다.

한편 회장은 영제협, 사무장은 전영문 출신이었기 때문에 일반 업무의 결재에도 상당한 시일이 걸리고 힘들어 임시 회장이 과연 게임 업계의 큰 문제점들을 짚어지기 위해

〈 영제협 통합 세부 일지 〉

일자	내용
1994. 2	한국전자영상문화협회 설립 (문체부 산하 단체)
1994. 3	한국영상오락물제작자협회 설립 (문체부 산하 단체)
1995. 12. 7	음비법에 새영상물을 포함해 개정된 법률안 국회 통과
1996. 4.30	전영문(사무국장 오상현)과 영제협(사무국장 신동균)통합 위한 준비 모임
1996. 5. 4	양 단체 통합위해 정관 검토
1996. 5.11	통합 정관 잠정 확정
1996. 5.15	내부적 통합 완료(임시 회장은 영제협의 김정률 씨)하고 당일 문화체육부에 보고
1996. 5.31	통합 협회 사무국 구성 통합 사무국 사무실은 기존의 영제협(KAMMA)의 바로 아래층인 같은 건물 2층
1996. 8.29	임시 이사회 개최 ①총회 일정 토의(96. 9. 9. 14시 앰버서더 호텔로 잠정 결정) ②총회 참석 대의원은 기존의 양 협회 회원들도 유효 ③총회 개최 위한 소위원회 구성 가결 ④소위원회는 임원사들로부터 위임받았으므로 총회 상정안 결정하는 데 이의 없음을 가결 ⑤소위원회 구성 - 협회 내 5개 분과 위원장과 삼성, 현대, SKC, 쌍용, 대우, LG 등 대기업 6개사와 김정률 회장 포함 12인으로 구성 결정해 회장 경선 투표 결의 ⑥소위원회는 임원 선임, 정관 변경, 사업 계획 수정 등 결정 ⑦소위원회 결정 사항은 총회 인준 받아야함을 결정
1996. 9. 2	사무국 회의실에서 소위원회 개최 ①25개 임원사 중 제 2분과 두산동아를 하이콤으로 교체 선임 ②25개 임원사 확정하고 전회장 포함 26명으로 회장 선출 선거인단 구성 결의 ③회장 입후보자는 경선을 보장키위해 25개 임원사 중 7개사의 추천을 받아 입후보해야 한다고 의결 ④자사 공천시에도 의결권있다고 의결 ⑤임시 이사회 의장 재경물산 김광열 사장으로 결정

앞장선 것인지, 사복을 채우기 위해서 인지 의구심이 든다고 협회 관계자들은 전하고 있다. 김 회장은 게임 업계, 특히 아케이드 업계에서 상당한 애정을 가지고 업무의 추진력 또한 대단하다고들 말한다. 한 예로 그는 일본의 JAMMA(Japan Amusement Machinery Manufacturers Association)에 필적할 만한 단체의 필요성을 느끼고 그가 회장으로 있던 구 영제협의 영문 표기를 KAMMA라고 결정했다는 후문도 있다.

이후 업무 상의 불협화음은 지속적으로 보이기 시작했다. 기존의 오상현 사무장이 사임하고 김명호 사무국장이 후임자로 내정되어 업무를 이어갔다. 협회 이사진들은 더이상 삐그덕거리는 협회를 가만둘 수 없다고 판단하고 8월 29일 임시 이사회를 개최해 소위원회를 구성하고 정식 총회 일정을 9월 9일 2시 앰버서더 호텔로 잠정 결정하기에 이르렀다.

소위원회의 구성은 협회 내 5개 분과위원장, 대기업 6개사와 회장인 김정률 씨를 포함해 12인으로 구성키로 했다. 그러나 총회에 안건을 상정하는 소위원회의 구성에 회장이 포함되었다는 것은 어딘지 석연치않은 점이 없지 않았다.

9월 2일 소위원회가 개최되어 25개 임원사를 확정하고 김 회장을 포함해 26명으로 회장 선거인단을 구성했다. 또 회장의 경선을 보장하기 위해 25개 임원사 중 7개사의 추천을 받아야만 입후보할 수 있다고 의결했다.

그러나 사건은 9월 4일 김정률 회장의 개인 사무실에서 열린 소위원회에서 발생된다. 회의 도중 김 회장은 임원사 대부분의 의견이 윤원석 씨를 회장으로 추대하는 분위기로 기울자 임원들에게 회의실 밖으로 나가줄 것을 요구하는 모습을 보였다고 당시 회의에 참석했던 한 관계자는 전하고 있다.

회의실을 나온 임원진들은 김 회장이 출마를 포기한 것으로 판단하고 바로 아래층(2층)인 통합 영제협 사무실에서 동서 윤원석 사장의 추천서를 접수하고 적법한 절차를 통해 입후보 등록을 마쳤다.

단독 입후보한 윤원석 씨를 무기명 찬반 투표에 붙여 전체 참석 인원 17명 중 13명 찬성, 4명 기권으로 윤원석 씨의 회장 당선을 선포했다. 약간의 문제는 있었으나 통합은 이렇게 마무리 되는 듯이 보였다. 그러나 회의를 마치고 임원들이 모두 돌아간 19시 30분 쯤 퇴근을 준비하던 김명호 사무국장과 2명의 여직원들의 앞에 10여명의 괴청년들이 나타나 협회의 회의록 및 비디오 테이프 등을 강탈해 가고 금고 등의 집기를 들어내고 협회 사무실을 폐쇄해 버렸다.

정부 부처인 문화체육부에서 승인한 이 단체의 사무실을 정부의 허락도 받지않고 마음대로 폐쇄한 것은 공권력에 대한 도전이라고 할 수 있는 것이다. 문체부는 협회 사무실이 폐쇄되자 협회에서 해 왔던 수입 추천 확인 업무를 공연윤리위원회에 위임하기로 결정했다. 그러나 문체부 측은 이 문제에 대해 아무런 조치도 내리지 않은 채 양 단체의 집안싸움 정도로 밖에 생각하고 있지 않은 듯하다.

위에서 언급한 잘못된 단추를 그냥 계속 끼우고 있는 것으로 밖에는 보이지 않는다. 이번 사건을 계기로 문체부는 책임 의식을 가지고 현명하게 판단해 게임 업계를 위해 더욱 노력해야 할 것이다.

한편 이 사건으로 김정률 회장은 자신이 승인한 김명호 사무국장을 9월 11일자로 해임했다. 이에 김 사무국장은 문체부와 김 회장을 직무유기와 업무 방해죄로 검찰에 고발했다.

게임계의 구심점이 될 것을 기대

통합 영제협은 9월 20일 그동안의 모든 일을 일소하는 의미있는 통합 총회를 개최했다. 이날 통합 총회를 통해서 신임 회장으로 당선된 동서산업개발의 윤원석 씨가 정식으로 취임했으며 상근 부회장으로 장명성 전국게임기연합상우회장, 분과별 위원장들이 임명되었고 협회 정관을 확정, 배포해 명실상부한 게임계의 통합 협회로써 태어나게 되었다.

그런데 구 영제협 측은 이 총회 자체를 무효라고 반박하고 나섰다. 그 이유는 동서의 윤원석 사장을 회장 후보로 추천한 소위원회에서 그 구성원 중 한사람인 김정률 회장이 참석하지 않은 상태에서 후보 한사람만의 경선아닌 경선이라는 주장으로 법적 대응도 불사하겠다는 입장이다.

그러나 문화체육부는 윤원석 회장의 당선을 공식 인정했다.

게임업계 최초의 통합 협회로 출범하는 통합 영제협에 거는 기대는 실로 크다. 그 기대는 게임업계에 관계하고 있는 모든 사람들의 기대이고 바램인 것이다. 통합 영제협은 게임업계의 구심점으로써 앞으로 업계에 산적해 있는 모든 문제점과 게임을 완전한 하나의 산업으로 인정받을 수 있도록 더욱 매진해야 할 것이다.

	⑥감사는 참석하나 의결권은 갖지 못하는 것으로 합의 ⑦상기 결정 사항을 총회에서 확정 인준 받기로 하고 차기 회의 9월 4일 개최키로 함
1996. 9. 4 (16시)	①김정률 회장 사무실에서 총 25개 임원사 중 17개 회원사(현대전자, 삼성전자, 고봉산업, LG, SKC,쌍용, 동서산업, 서울음반, 씨에코, KOGA, 미리내, 전국게임기연합상우회, B & T, 게임유통, 월드베스트, 하이콤 등)참석해 임시 이사회 속개. ②회의 도중 김정률 회장이 참석한 이사진들에게 사무실에서 모두 나갈 것을 요구하고 경선 무효를 주장. ③바로 아래층인 통합 영제협 사무실에서 삼성전자 최요철부장을 임시 의장으로 회의를 속개해 동서의 윤원석 사장의 추천서를 접수해 적법한 회장 입후보 등록을 발표. 단독 입후보한 동서의 윤원석 후보를 무기명 찬반 투표에 붙여 전체 인원 17인 중 찬성 13표, 기권 4표로 윤원석 씨의 당선을 선포 ④부회장 및 이사회 대의원 선임을 각 분과위원회에서 선임해 총회 때 추인키로 의결함 ⑤정관 변경 및 사업 계획을 새 임원진이 수립 확정하여 총회에서 추인키로 의결함 ⑥총회 참석 대의원은 분과별로 임원 포함 10명으로 구성키로 표결에 붙여 의결함 ⑦18시 52분 임시 이사회 폐회
1996. 9. 4	이날 총회를 마친 후 오후 늦게 직원들이 퇴근할 무렵, 괴청년 10여명이 난입해 김명호 사무국장과 여직원들이 손을 쓸 새도 없이 협회의 업무 관련 자료 및 비디오 테이프, 회의록 등을 탈취해 감. 또 사무실 집기 등을 옮기고 사무실을 강제로 봉쇄.
1996. 9. 7	협회 사무실이 봉쇄당함에 따라 협회의 민원 업무가 마비되자 문체부에서는 협회 업무를 일단 공윤에 위임해 9월 9일부터 업무를 정상화시키기로 했으나 수일 동안 업무가 제대로 이루어지지 않아 수입 추천 업무에 차질 빚음. 협회 사무실 이전 용산구 한강로 16-47 삼구빌딩 1819호
1996. 9. 9	통합 협회 총회를 앰배서더 호텔에서 열기로 했으나 총회 7일 전에 회원사들에게 통보를 하지 못한 정관 상의 문제로 총회를 9월 20일로 연기.
1996. 9.20	서울 이태원 캐피탈 호텔에서 통합 협회 총회 개최 윤원석 회장 공식 취임. 상근 부회장에 장명성 전국게임기연합 상우회장 임명

탐험대의 핫 이슈 오피니언

세가의 『버철 파이터3』가 지금 일본과 한국의 아케이드 게임계를 뒤흔들고 있다. 현대의 세가 코리아 설립, 세운상가 업체들의 협공, 심의 보류 등 여러가지 소문만 무성한 채… 11월호 핫 이슈 오피니언은 VF3를 주제로 토론의 장을 펼쳐보겠다.

버 파이터 시리즈가 나온 지도 벌써 5년이 지나고 있다.
철 권, 투신전 등 그동안 수많은 격투 게임들이 VF의 아성에 도전했지만
파 죽의 버파 시리즈의 기세에 눌려 내동댕이 쳐져
이 를 갈며 후속작 개발에 착수했지만
터 미네이터와 인간의 대결처럼
3 분도 버티기 힘든 빈딱 대전이 되었다. 닌텐도에선 격투 액션 안 나오나?

김또깡

게임 만들기에 지친 손수달은 이제 새로운 이벤트인 모뎀에 눈을 뜨기 시작했다. 드디어 「커맨드 앤 컨커」의 모뎀에 빠진 손수달은 자는 것을 포기하고 밤마다 게임에 빠져 들었다. 그런 며칠 후 손수달은 행방불명이 되었다. 이유인 즉 전화비가 모뎀로 인해 보통때보다 몇 십배로 나왔기 때문이다. 모뎀도 좋지만 전화비는 정말 감당하기 힘들어…

손수달

난생 처음 일본 현지의 게임쇼를 취재한 박쥐연은 정신없이 카메라 셔터를 눌러댔다. AM쇼는 게임쇼 중의 꽃이라더니 과연 그 말이 맞긴 맞군! 박쥐는 그러한 막중한 임무를 자신에게 하달한 백정의 배려에 코끝이 찌해 옴을 느끼면서 취재를 마치고 그리운 고국으로 낙향. 흥분을 감추지 못하고 게임쇼 현장의 열기를 전하는 박쥐연. 순간 뭔가 허전함을 아~ 이걸 어쩌나! 공항 면세점에서 찾아오기로 한 백정의 결혼 예물을 그만…

박쥐연

새턴을 가지고 있으면서도 시간이 없어 켜 보지도 못하던 이언분이 드디어 휴가를 얻어 새턴 파워 온! 하지만 불이 켜지지 않는 것은 웬일일까? 결국 누군가가 이언분이 집에 없는 사이에 새턴을 해보려고 그만 220V에 팍 꽂아 버린 것이었다. ㅇㅇㅇ! 불쌍한 새턴… 결국 용산에서 고치긴 했지만 그전만 하지는 못하고… 예고 110V 220V 마구 쓰실 수 있는 국산품을 애용합시다.

이언분

버파3가 인컴 테스트 중이라는 소식을 접한 X! 인테~~! 자다 어리둥절 일어난 X는 허둥지둥 어딘가로 뛰어가는 것이었다. 어~휴" 허겁지겁 오락실을 찾은 X! 버파3의 흔적을 찾느라고 시내 오락실 주위를 왔다 갔다… 으~ 벌써 66번째 오락실이닷! 이번에도 없으면… 하고 있을 찰라 어디선가 들려오는 친근한 말소리들은!? "야! 바보야 서울이 아니라 대전에서 였다구!

X아이

독자탐험대

챔프에 『사무라이 스피리츠4』 기판이 있다는 말을 듣고 우연히 방문하게 된 수원에 사는 고교 2년생 덕팔은 챔프 사무실 앞에서 서성이고 있었다. 그런데 이를 이상하게 여긴 박쥐연은 혹시 탈주한 무장 간첩이 아닐까하는 생각에 재빨리 112를 눌렀다. 고요한 챔프 사무실에 검은 안경을 쓴 아저씨들이 도착했다. 덕팔은 그 자리에서 검은 안경들에게 체포되었다. 그러나 고교생인 것인 확인되어 풀려났지만 덕팔이는 그 덧가로 졸업 후 챔프 탐험대에 지원할 수 있는 입사원서를 백정에게 받아갔다.

홍덕팔

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

타임 코만도 9

IBM PC/
액션
어드벤처/
버진/
동서게임채널

발매전부터 게이머들의 관심을 모았던 액션 어드벤처 게임 「타임 코만도」. 시간 바이러스를 잡기 위해 과거에서부터 미래까지 온갖 전사들과 싸워야 한다는 스토리 설정이 무척 특이하다. LBA를 만들었던 제작사답게 인물들의 움직임 또한 무척 부드러운 데다 캐릭터의 여러가지 격투 동작이 눈길을 끈다. 새로운 장르와 진행이 부드러운 스토리가 이 게임의 가장 큰 특징이라 볼 수 있다.

천지무용 등교무용 6

PS/
어드벤처/
엑싱
엔터테인먼트

TV에서 방영된 천지무용을 모체로 해 제작된 PS 「등교무용」편은 선택에 따라 이벤트나 에피소드가 변하는 멀티 스토리를 가진다. 게임 도중에 천지 퀴즈는 애니메이션 팬들이 아니면 도저히 풀 수 없는 것들이 대부분이지만 오리지널 스토리를 볼 수 있어 그 나름대로의 묘미를 지닌다. 그래픽은 평균 수준 이상이며, 기본적으로는 디지털 코믹의 틀을 갖추고 있지만 애니메이션 무비가 상당수 삽입되어 비디오를 보는 기분으로 플레이할 수 있다.

쿨 보더 8

PS/
스포츠/
WAPE

스노우 보드를 타고 눈 위를 구르는 상쾌한 감각이 그대로 전해지는 새로운 스포츠 게임 「쿨 보더」. 좀 지루하지 않을까 하는 유저들은 스키나 보드를 탈 때를 떠올리면 이 게임이 얼마나 다이나믹하고 스릴넘치는 조작감을 보일지 상상해 볼 수 있을 것이다. 타임 어택, 드리프트, 비주얼 면에서 뿐만 아니라 의상, 보드 등에서도 뛰어난 리얼리티를 자랑한다. 이 게임으로 새로운 레이싱의 묘미를 만끽할 수 있을 것이다.

격투의 최고 정점에 오르려는 셰가와 그를 쫓는 초강력 메이커들

PS가 격투 장르에 열세라는 것은 굳이 말하지 않아도 누구나 다 인정하는 사실일 것이다. 요즘은 아케이드 히트작들이 거의 빠짐없이 PS로 이식되고 있고 또 나름대로 PS 오리지널 격투 게임을 만들기 위해 끊임없는 시행착오를 거듭하고 있다. 하드웨어 스펙 자체가 액션보다는 그래픽을 우선으로 제작되었기 때문에 그 점에 있어서 아직까지 이렇다할 만한 오리지널 타이틀이 없지만 앞으로 격투 액션에 취약한 하드웨어 성능을 보완할 수 있는 기능을 개발할 것이라고 하니 차후의 일은 그 누구도 장담할 수 없는 일. 『토발 No.1』이 국내에서는 선호도가 극도로 양분되는 면이 없지 않지만 현지에서는 『FFVII』 체험판 덕분인지 몰라도 200만장이라는 엄청난 판매량을 기록했다. 그 정도면 오리지널 게임으로서 아주 순탄한 출발을 보이고 있다고 할 수 있으며 그 뒤를 이어 『삼국무쌍』이나 『드래곤 볼 GT』, 『투신전 블레이드』 역시 PS만의 독특한 게임성을 창출할 것이라는 예상이 지배적이다. 토발의 성공적인 출발은 이제 PS가 격투 게임 전선에서도 역시 RPG에 버금가는 독보적인 저력을 발휘할 수 있는 날이 머지 않았음을 예고하고 있는 것이다.

새턴의 절대 맹신자 바워에게 있어서 『버철 파이터 3』의 등장은 마른 하늘에 소낙비처럼 기다리고 기다리던 그런 존재였다. 새턴은 초창기부터 그래왔지만 아케이드에서의 이식작들은 거의 아케이드의 인기를 뛰어넘는 히트를 기록했다. 최근에는 『파이팅 바이퍼즈』, 『버철 온』 등 특히 격투 부분에 있어서는 최강의 자리를 구축하고 있는 것이다. 그런 상황에서 아케이드용 『버파 3』의 출시는 새턴으로의 등장을 예고하는 것이나 다름없고 그것은 현재 PS 대작 RPG 등의 인기에 밀리고 있는 분위기를 바꿀 수 있는 중요한 계기를 마련해 줄 것이라고 믿고 있다. 그러나 한편으로 걱정되는 것은 새턴만의 오리지널 격투 게임이 없다는 것이다. 대부분이 아케이드용의 이식작이기 때문에 아케이드용에서 흥미를 느끼지 못한 유저들에게는 새턴용으로 파워 업 이식이 되어 신선한 시스템 등이 추가되어도 다시 어필하기 힘들다는 것이다. 어쨌든 『버파 3』가 이식이 되든 되지 않든 세가는 갈수록 치열해지는 격투 게임의 세계에서 새턴만의 오리지널 게임을 탄생시켜야 하는 숙제를 해야만 한다.

기다리고 기다리던 『버파 3』가 10월이 되어야 등장을 한다. 『버파 2』에서의 더욱 파워업된 그래픽과 신기술 그리고 현저하게 달라진 아무래도 이번 버파 스테이지에 관한한은 3D 격투게임 사상 최초로 시도하는 놀라운 스테이지 설정으로 유저를 놀라게 할 것이다. 그리고 『버파 2』에서의 개선점으로 회피 버튼이라는 신시스템을 도입하였는데 이것은 『버파 2』의 버튼이 3개였던것이 자그마치(?) 4개로의 파워 업을 시도하였다는 것은 게임계에 있어서 충격이 아닐 수 없다.

한편 마지막 보스는 듀랄이 될 것인가? 카메라 워크 시스템이 들어갔다던데(?) 과연 어떠한 연출로 얼마만큼의 확실성을 보여줄것인가? 신캐릭터인 다카 아라시와 아오이는 매니어들에게 큰 호응을 받을 수 있을까? 등 여러가지 의문이 생기지만 『버철 파이터 3』는 모든 면에서 현존하는 게임 중 최고의 게임이라고 할 수 있고 『버철 파이터 4』가 등장하기 전까지 당분간은 1등의 자리에서 내려오지 않을 것이다.

소프트 라인업에 허덕이던 닌텐도에게 그동안 그다지 믿음을 주지 못했던 허드슨이 그럴듯한 격투 타이틀을 내놓는다고 발표했다. 그것은 바로 『듀얼 히어로즈』로 격투 게임 사상 최초로 플레이어와 컴퓨터, 또는 플레이어와 플레이어의 대전이 아니라 가상의 버철 게이머가 상대로 나서게 된다는 색다른 시스템인 것이다. 그런데다가, 이 게임은 일본의 유명한 특수 촬영 전문 감독 겸 일러스트레이터인 '아메미야 케이타'가 창조해 냈기 때문에 캐릭터의 유연한 동작이나 약동감 넘치는 액션은 기존 격투 게임의 틀을 깨는 파격적인 것이다. 『버철 파이터 3』가 아케이드 격투의 최고봉이라면 『듀얼 히어로즈』 또한 가정용 격투 게임의 최고가 될 것이다. 만약 『버파 3』가 새턴으로 이식된다면 N64의 『듀얼 히어로즈』와 가정용 게임계에서 멋진 격투 한판 승부가 될텐데...

아케이드에 『버철 파이터 3』가 있다면 IBM PC게임에는 단연 『캠퍼스 히어로즈』를 들 수 있다. 버파 3의 부드러운 동작과 기술들은 단연 어느 게임기나 PC에서도 따라 할 수 없는 기술이기는 하다. 또한 PC의 대전 액션 게임들이 다른 게임기의 기종에 밀리는 것은 아직 어쩔 수가 없다. IBM PC에서 『모탈 컴뱃』, 『스트리트 파이터』 등 2D 게임은 인기를 끌었지만 3D게임은 아직 미지수라 볼 수 있다. 예를 들어 『FX파이터』가 3D의 효시를 장식했고 『투신전』, 『버철 파이터 PC』 등이 나와서 현재 어느정도의 입지를 잡아가고 있다. PC 대전 액션 게임의 단점은 우선적으로 키보드의 인터럽트이다. 키보드는 6개의 키를 한번에 누르면 맨 마지막으로 누른 것만 인식한다는 단점이 있다. 이런 입력의 단점을 보완하려 한다면 우선적으로 이에 대응할 전용 조이스틱이 나와야 한다는 것이다. 이번에 국내에서 최초로 제작하는 3D 대전액션 게임인 『캠퍼스 히어로즈』는 단연 이 단점을 극복하고 나올 게임이어서 PC 유저들의 관심을 모으고 있다.

리얼 바우트 아랑전설

9

SS/ 격투 액션/ SNK

SNK에서 리얼바우트 아랑전설을 8메가 롬팩을 동봉하여 발매했다. 아랑3에서 많은 진화를 보여준 리얼바우트! 양 사이드에는 어느 정도의 데미지를 받으면 부서지는 담 또는 벽. 여러 다양한 시스템으로 변경되었던 리얼바우트! 새턴으로의 이식 수월하게 될 수 있었던 것은 롬팩의 파워때문이다. 아랑3 발매후 얼마안가서 다시 리얼 바우트의 출현으로 어수선한 새턴 아랑3 소프트 보유자들이여 롬팩을 믿으라!

프롭 사이클

7

ARC/ 플라이트 시뮬레이션/ 남코

아케이드 게임으로는 특이하게 자전거 사이클을 타고 창공을 누빈다는 새로운 플라이트 시뮬레이션 게임으로 엔진의 힘으로 움직이는 것이 아니고 자신의 다리의 힘에 의지한다는 것이 이색적이다. 초, 중, 상급 코스로 나누어져 각 코스별로 어떤 곳은 급강하 또 어떤 곳은 폭포 속을 돌파해야하는 난 코스들도 많이 있다. 곳곳에 점수가 씌여있는 풍선을 먹으면 점수가 올라간다. N64용 『파일럿 윙스64』와는 또 다른 느낌.

웨이브 레이스64

6

N64/ 수상레이싱/ 닌텐도

파도치는 바다에서 제트 스키를 타고 질주한다. 꿈에 그리던 수상 레이싱 게임을 이제 N64로 가정에서 즐길 수 있게 됐다. 닌텐도64의 4번째 타이틀인 『웨이브 레이스64』는 3D스틱을 이용해 퀵 턴, 스리프 턴, 록 점프, 숏 점프 등 다양한 액션이 가능하며 제트 스키 위에서 아슬아슬한 곡예를 벌일 수 있는 아크로바트 조작도 가능하다. 이 게임이야말로 카 레이싱에 실증 난 게이머들에게 권하고 싶은 게임이다.

TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1996년 9월 2일~1996년 9월 30일
■ 조사 방법 : 게임챔프 96년 10월호 애독자 엽서 통계(40%), 독자 전화 응답(20%), 게임 관련업체 및 매장 판매 통계 조사(20%) 미국, 일본 등 유명 게임지 순위 통계(10%), 현지 특파원 조사 보고(10%)

애독자 텔레파시(96년 10월호 애독자 앙케이트 조사 결과)

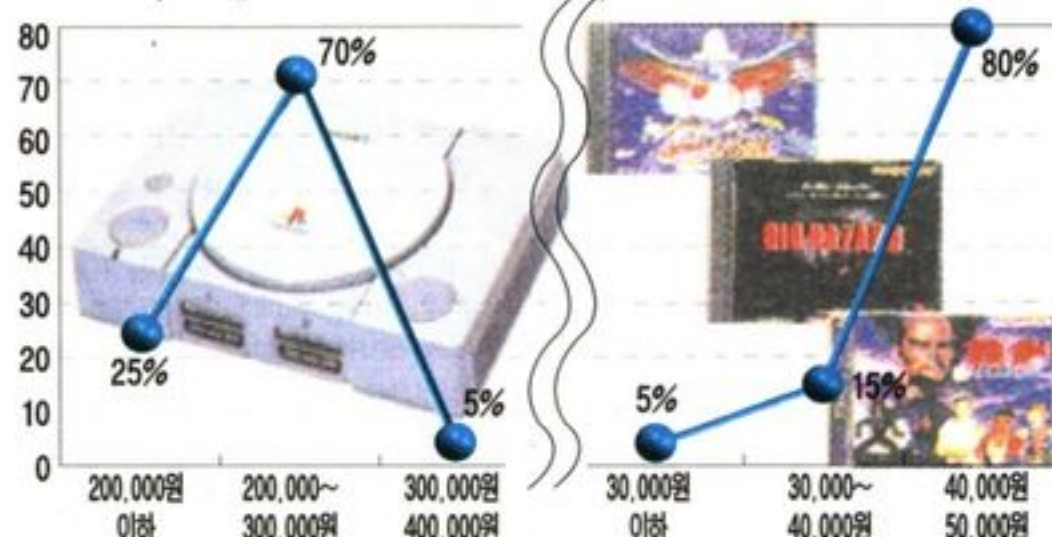
1. N64 국내 발매시 H/W, S/W의 독자 희망 가격대는?

H/W	200,000원 이하	200,000~300,000원	300,000~400,000원	400,000원 이상
	20%	77%	2%	1%

S/W	60,000원 이하	60,000~70,000원	70,000~80,000원	80,000원 이상
	4%	65%	29%	2%

2. PS 국내 발매시 H/W, S/W의 독자 희망 가격대는?

H/W	200,000원 이하	200,000~300,000원	300,000원 400,000원
	25%	70%	5%

S/W	30,000원 이하	30,000~40,000원	40,000원 50,000원
	5%	15%	80%

새턴 TOP 10

1. 버철 파이터 키즈[→] 격투 액션 / 세가, 삼성전자 / 5,800엔
2. 스트리트 파이터 제로2[NEW] 격투 액션/캡콤/5,800엔
3. 나이츠[↓] 액션/세가, 삼성전자/5,800엔(110,000원 - 아날로그 패드)
4. 리얼바우트 아랑전설[NEW] 격투 액션/SNK/8,800엔
5. 알버트 오딧세이 외전[NEW] 롤플레잉/선 소프트/6,500엔
6. 두근두근 메모리얼[↓] 연애 시뮬레이션/코나미/6,800엔
7. 월화무환담[↓] 어드벤처/세가/6,800엔
8. 드래곤 포스[↑] 시뮬레이션/세가/5,800엔
9. 버철 파이터2[↓] 격투 액션/세가,삼성전자/5,800엔
10. 파이팅 바이퍼즈[NEW] 격투 액션/세가/5,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

1. 토발 NO. 1[→] 격투 액션 / 스퀘어 / 5,800엔
2. 전설의 오거 배틀[NEW] 시뮬레이션 RPG/아트딩크/ 5,800엔
3. 각명관[NEW] 트랩 시뮬레이션/테크모/5,800엔
4. 포포로크로이스 이야기[↓] RPG/SCE/5,800엔
5. 노엘[↓] 기타/파이오니아 LDC/ 6,800엔
6. 이등신전[NEW] 격투액션/타카라/ 5,800엔
7. 오버블러드[↓] 어드벤처/리버힐 소프트/5,800엔
8. 스매쉬 코트[NEW] 스포츠/남코/5,800엔
9. 바이오 하자드[↓] 어드벤처/캡콤/5,800엔
10. 파이터즈 스워즈~참홍랑무쌍검[NEW] 격투 액션/ SNK/ 5,800엔

슈퍼컴보이 TOP 10

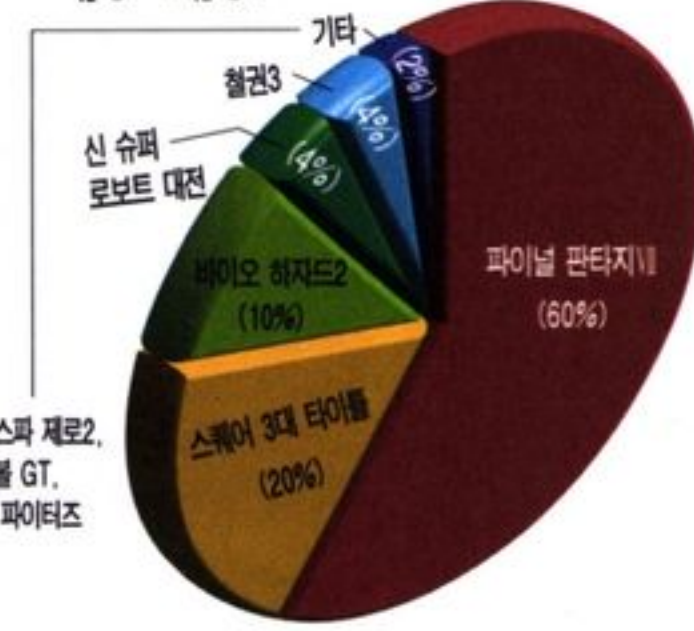
1. 슈퍼 마리오64[→] 닌텐도64 / 3D액션 / 닌텐도 / 9,800엔
2. 파이어 엠블렘-성전의 계보-[→] 시뮬RPG/닌텐도/7,500엔/32M
3. 스타 오션[↑] 롤플레잉/에닉스/8,500엔/48M
4. 다크 하프[→] 롤플레잉/에닉스/8,000엔/24M
5. 파일럿 윙스64[↑] 닌텐도64/플라이트 시뮬레이션/닌텐도,패러다임/9,800엔
6. 트레저 헌터G[↓] 롤플레잉/스퀘어/7,900엔/24M
7. 슈퍼 마리오RPG[↓] 롤플레잉/닌텐도,스퀘어/7,500엔/32M
8. 드래곤 퀘스트Ⅵ[→] 롤플레잉/에닉스/11,400엔/32M
9. 파이터즈 스워즈 참홍랑무쌍검[NEW] 미니컴보이/격투 액션/타카라/4,500엔/8M
10. 웨이브 레이스64[NEW] 닌텐도64/수상 레이스/닌텐도/9,800엔

96년 10월호 게임챔프 애독자 엽서를 통해 조사해 본 닌텐도64와 플레이 스테이션의 국내 발매 시 하드웨어와 소프트웨어의 가격은 N64와 PS 본체의 경우 대부분의 독자들이 가격적인 부담 때문에 저렴한 가격에 차세대기를 구입하고 싶어했고 소프트웨어의 경우는 N64는 롬팩이기 때문에 SFC 소프트와 비슷한 가격대인 6~7만원 정도가 적당하다는 의견이 많았다. PS 소프트는 현재 대부분 5~6만원대의 불법으로 들어오는 소프트들보다는 약간 저렴한 4~5만원대를 선호하는 것으로 나타났다. 또 가장 즐겨보고 싶은 소프트는 N64의 경우는 『슈퍼 마리오64』였고 PS는 『파이널 판타지Ⅶ』이 1위를 차지해 유저들의 취향은 거의 비슷한 수준으로 많이 알려진 대작 타이틀을 우선 선택했다. 올 하반기 이들 하드웨어를 국내에 도입하는 메이커에서는 최대한 가격을 억제해 불법물의 유통을 막고 대작 타이틀을 지속적으로 발매해 독자들의 꾸준한 관심을 유도해 나가야 할 것이다.

3. 닌텐도64 소프트 중 가장 즐겨보고 싶은 게임은?

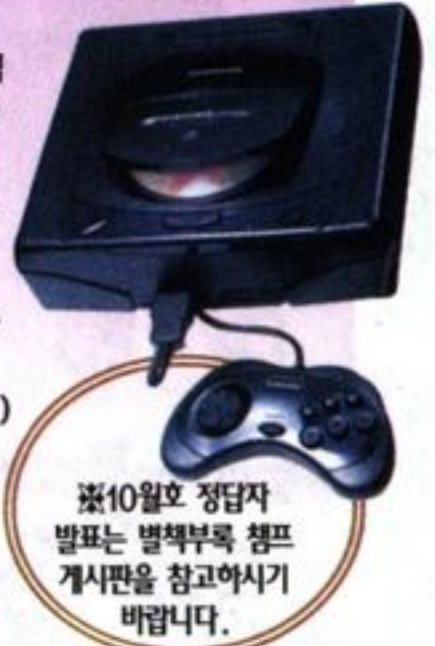
게임	비율
슈퍼마리오64	40%
파일럿 윙스64	25%
기타 (미션 임파서블, 젤다의 전설64, 김전일 소년의 사건부 등)	18%
블래스트 도저 / 원더 프로젝트J2 (?)	7%
듀얼 히어로즈	5%
마리오 카트64	5%

4. 플레이스테이션 소프트 중 가장 즐겨보고 싶은 게임은?

게임	비율
파이널 판타지Ⅶ	60%
스퀘어 3대 타이틀	20%
바이오 하자드2	10%
신 슈퍼 로보트 대전	4%
철권3	4%
기타 (철권2, 스파 제로2, 드래곤 볼 GT, 킹 오브 파이터즈 '95 등)	2%

새턴타기 텔레파시 퀴즈!

애독자 엽서 텔레파시 순위 알아맞추기 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와 IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 삼성새턴 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다.
(마감은 매달 15일까지이며 전화 번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)
정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 앞으로 보내주세요.

※10월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.

아케이드 TOP 10

순위	타이틀	정보
1	킹 오브 파이터즈 '96[→]	격투 액션 / SNK
2	스트리트 파이터 제로2[→]	격투 액션/캡콤
3	전뇌전기 버철 온[NEW]	격투 액션/세가
4	던전 앤 드래곤즈-섀도우 오브 미스타라-[↓]	액션RPG/캡콤
5	라스트 브론크스[NEW]	격투 액션/세가
6	스타 글래디에이터[↓]	격투 액션/캡콤
7	데드 오어 얼라이브[NEW]	격투 액션/테크모
8	다이 하드[↓]	3D 액션/세가
9	파이팅 바이퍼즈[↓]	격투 액션/세가
10	버철 파이터2[↓]	격투 액션/세가

기대 소프트 TOP 10

순위	타이틀	정보
1	파이널 판타지Ⅶ[→]	PS / 롤플레잉/스퀘어 / 5,800엔 / 97년 1월 예정
2	버철 파이터3[→]	ARC/격투 액션/세가/96년 10월 예정
3	사가 프론티어[↑]	PS/롤플레잉/스퀘어/97년 봄 예정
4	슈퍼패미컴 드래곤 퀘스트Ⅲ[→]	SFC/롤플레잉/에닉스/발매일 미정
5	바이오 하자드2[NEW]	PS/호러 어드벤처/캡콤/발매일 미정
6	파이널 판타지 택틱스[↓]	PS/롤플레잉/스퀘어/96년 12월 예정
7	메탈 기어 솔리드[NEW]	PS/액션RPG/코나미/발매일 미정
8	스트리트 파이터3[↓]	ARC/격투 액션/캡콤/발매일 미정
9	킹 오브 파이터즈 '96[NEW]	SS/격투 액션/SNK/발매일 미정
10	마리오 카트64[→]	N64/ 레이싱/닌텐도/96년 11월 예정

독자가 선정한 TOP 10

순위	타이틀	정보
1	포포로크로이스 이야기[→]	PS / 롤플레잉 / SCE / 5,800엔
2	파이팅 바이퍼즈[NEW]	SS/격투 액션/세가/6,800엔
3	오버 블러드[NEW]	PS/어드벤처/리버힐 소프트/5,800엔
4	스트리트 파이터 제로2[NEW]	PS/격투 액션/캡콤
5	리얼바우트 아랑전설[NEW]	SS/격투 액션/SNK/8,800엔
6	킹 오브 파이터즈 '96[→]	ARC/격투 액션/SNK
7	나이츠[↓]	SS/액션/세가, 삼성전자/5,800엔 (110,000원-아날로그 패드 포함)
8	토발 No.1[↓]	PS/격투 액션/스퀘어/5,800엔
9	알버트 오딧세이 외전[NEW]	SS/롤플레잉/선 소프트/6,500엔
10	두근두근 메모리얼[↓]	SS/연애 시뮬레이션/코나미/6,800엔

챔프의 비평

초 리얼 격투 게임 『버철 파이터2』. 이 게임을 패러디해서 아케이드용으로 발매되었던 버철파이터 키즈(이하 버파키즈)가 새턴용으로 발매되었다. 버파의 캐릭터들이 유아틱하게 바뀌었고 긴장감 넘치는 격투가 코믹한 격투로 탈바꿈한 이 게임은 새턴과 동일한 기판인 ST-V로 만들어졌기 때문에 아케이드와 동일한 아니 그 이상의 재미를 안겨주고 있다. 이 게임의 가장 큰 특징은 위에서 언급한 코믹성이다. 2등신 캐릭터들의 화났을 때 표정, 아파하는 표정, 즐거워하는 표정 등은 보고만 있어도 웃음이 나온다. 또한 새턴용 버파키즈는 새로운 모드들을 많이 추가해서 초월 이식이라는 말을 들을 정도이다. 더욱 깨끗해진 텍스처 매핑, 누구나 쉽게 게임을 즐길 수 있는 키즈 모드, 어려운 기술을 버튼 하나로 사용하는 콤보 만들기 모드, 각 캐릭터의 코믹한 엔딩을 저장해놓고 언제든지 볼 수 있는 엔딩 극장, 플레이어의 시점에서 격투를 즐길 수 있는 와이어 프레임 모드 등은 더욱 큰 재미를 느끼게 한다. 특히 와이어 프레임 모드는 PS용 철권2의 와이어 프레임 모드를 보면서 부러워했던 유저들에게 더욱 큰 선물이 될 것이다. 하지만 이처럼 장점만 보이는 듯한 버파키즈에도 단점은 있다. 새턴용 버파2에서도 지적되었던 링과 배경이 따로 움직이는 것(이것은 최근 발매된 파이팅 바이퍼즈에서도 볼 수 있는데 폴리곤 능력의 부족함 때문에 링에는 폴리곤이 사용되지 않아서 나타나는 새턴 3D 격투 게임의 고질적 병폐인 것으로 보임), 버파2와는 게임 감각이 다른 점(버파2의 매니어들은 버파2 게임 감각이 사라질까봐 이 게임을 꺼리고 있다.) 등이 그것이다. 하지만 게임성, 재미면에서만 본다면 버파 키즈는 다른 게임에서는 느낄 수 없는 '즐거운 격투게임' 임에는 틀림없다.

독자의 비평

나는 『버철 파이터2』의 굉장한 팬이다. 화려한 그래픽, 부드러운 움직임, 다양한 연속기들 그 중 붕격운신쌍호장을 가장 좋아한다. 그 기술을 익히기 위해 상당히 고생했다. 바로 이런 것들이 버파2의 묘미라고 생각한다. 그래서 버파 키즈가 나온다기에 SD 캐릭터만의 특성, 버파3의 신기술 등 버파2와는 또 다른 게임성을 기대했다. 그러나 오락실에서 『버파 키즈』를 처음 본 순간 굉장히 실망을 하게 되었다. 내가 기대한 것과는 전혀 다른 졸작이었다. 상당히 떨어지는 그래픽, 성의없이 만든듯한 배경, 너무 머리가 커 상황을 파악할 수 없었고 너무 숏 플레이가 많이 나와 긴장감을 떨어뜨렸다. 그리고 새턴용도 마찬가지였다. 그 중 콤보 만들기는 아무리 여성들과 어린 아들을 위한 거라지만 버튼 몇번 누르는 것으로 어려운 연속기와 붕격운신쌍호장, 독보 등을 쓴다는 것은 어렵게 익힌 유저에게 허무감만 느끼게하고 쉽게 익힌 유저에게는 무슨 의의를 느끼겠는가? 또 프레임까지 입력한다는 것은 어린이들과 여성들에게 거의 불가능한 것이었다. 그렇지만 새턴용의 오리지널 데모와 엔딩, 그리고 귀여운 캐릭터들, 코믹해진 사운드 등을 보면 가정용에서는 그나마 성공했다고도 할 수 있다.

임병길/대구광역시 달서구 본지동 306-1 아카시아APT 202-306

PLAY STATION SUPER COM BOY SEGA SATURN ARC NINTENDO64

GAME과 비평

이식의 한계를 독창적인 시스템으로 발전시킨 "버파 키즈"

메이커 비평

항상 버파가 버전업될 때마다 다른 신작보다 특별히 많은 기대를 하곤 한다. 아마 버파를 했을 때 느낀 진한 감동때문이라고 생각한다. 기존의 6버튼 체계와 상, 하단 공격 방어와 스틱 방어로 격투 게임의 기본 룰을 만들어 놓은 캡콤의 스피에 버튼 방어의 개념과 펀치 킥을 버튼 하나씩으로 대체하는 조작의 단순화와 상, 중, 하단으로 공격 방어를 분리한 시스템의 버파 시리즈는 세기만의 독창적인 아이디어가 만들어 낸 작품이라고 할 수 있다.

버파 키즈의 경우도 예외는 아니었다. 이식률에서 많은 차이가 있는 버파2와 비교해서 아케이드와 같은 완벽 이식에다 키즈에서만 사용할 수 있는 콤보 만들기와 키즈 모드가 추가되고 버파2보다 박력있는 BGM, 승리포즈를 여러 각도로 재현하는 리플레이 기능 등… 그리고 무엇보다도 황당한 데모, 엔딩은 버파 시리즈의 아류작이 아니라 독자적이고 획기적인 게임이라 할 수 있다.

단 1인 플레이 시에 난이도의 밸런스에 무리가 있고 이전의 버파 시리즈에 너무 익숙해서인지 짧은 팔다리 공격에 익숙해지기에 상당한 시간이 걸린다는 것이 '옥의 티' 라 할 수 있다.

키즈와 같이 원작의 인기에 편승해 캐릭터를 변형한 형태의 게임은 버파2 이상의 대작이 발매되지 않으면 상품화되지 않을 것으로 생각되며 아케이드에서 그다지 큰 인기를 얻지 못했지만 다른 타이틀과 비교 평가해 보면 그래도 해 볼만한 게임이라고 생각한다.

서대현/ 삼성전자 HE영업부

▶날카로운 비평을 기다립니다.

매니어 여러분들과 메이커 관계자들의 날카로운 비평을 기다리며 채택된 분에게는 오리지널 게임 음악 CD를 드립니다. 다음달 게임과 비평 주제는 『파이팅 바이퍼즈』입니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩2층
우편번호 140-133
『게임과 비평 담당자』앞

게임챔프 창간 4주년 준비
특별 앙케이트

●성명 : ●학교 :
●주소 :
●전화번호 :
●게임기 보유기종(있는 대로 모두 체크)
①SFC ②MD ③PS ④SS ⑤N64 ⑥GB
⑦3DO ⑧NEOGEO ⑨패밀리
●컴퓨터 보유 기종
①286 ②386 ③486 ④586

1.게임챔프 발행일은 매월 1일입니다. 여러분이 구입하시는데는 문제 없습니까?
( )

2.만약 발행일을 바꾼다면 몇일이 좋겠습니까?
( )

3.독자 여러분의 용돈 받는 날은 매월 몇일입니까?
( )

4.현행 게임챔프의 가격은 5,500원입니다.
가격을 상승시키는 것에 대해 어떻게 생각합니까?
①안된다
②특별부록이 있으면 소폭 상승은 상관없다
③볼륨 업(페이지 증가)시킨다면 찬성
④게임파워 이외에 별책부록이 있다면 찬성
⑤상관없이 챔프를 산다

5.최근 게임지에서 특별부록으로 선물을 왕창 주는데 이에 대한 의견은 어떻습니까?
( )

6.구독하는 게임지가 아니더라도 마음에 드는 특별부록을 준다면 사겠습니까?
①산다 ②안산다 ③잡지의 내용도 보고 결정한다

7.게임챔프가 연속적으로 매월 부록을 달았으면 좋겠습니까?( )

8.특별부록을 준다면 어떤 것이 좋겠습니까?
( )

9.자신이 좋아하는 게임 캐릭터를 적어 주십시요

	남성 캐릭터	게임명	여성 캐릭터	게임명
1위				
2위				
3위				
4위				
5위				

10.그 캐릭터를 좋아하는 이유는
( )

11.게임 자체가 재미 있으면 캐릭터 자체를 좋아하게 됩니까?
( )

12.각 게임지의 장점을 적어 주십시요.
게임매거진:
게임라인:
게임월드:
게임피아:

13.게임챔프의 기사 중 가장 지루한 부분을 순서대로 기입해 주세요.
( )( )( )( )
( )( )( )( )

14.게임챔프의 게임 공략 중 가장 부족하다고 생각하는 부분은? (모든 장르 공통 해당)
①상세한 설명
②게임 화면&맵 사진
③연속기,필살기
④일본어 표기 누락
⑤게임 중 비법
⑥페이지 부족
⑦기타 ( )

15.게임챔프를 보는 가장 큰 이유는?
①정보가 빨라서
②공략이 충실해서
③읽을 거리(기획물)가 많아서
④레이 아웃이 깔끔해서
⑤IBM PC 부록이 있어서
⑥독자코너가 많아서
⑦매직이나 애니메이션 코너가 있어서
⑧기타 ( )

16.게임챔프를 구입하자마자 가장 먼저 보는 부분은?
①특보
②집중공략
③독자방
④흥미 기사
⑤좋아하는 기종 페이지
⑥IBM PC 게임파워

⑦매직 더 개더링
⑧기타 ( )
17. 최근 가장 관심이 있는 분야는?
①스퀘어(FF) 소식
②버철 파이터3 소식
③닌텐도64 소식
④PS 소식
⑤SS 소식
⑥아케이드 소식
⑦IBM PC 소식
⑧기타 ( )
18. 일본의 게임 개발사 중 가장 좋아하는 회사는?
①스퀘어 ②세가 ③닌텐도 ④소니
⑤에닉스 ⑥코나미 ⑦캡콤 ⑧남코
⑨기타 ( )
19. 올해(1월부터 9월말까지) 발매된 비디오 게임과 국산 PC 게임 중 가장 마음에 드는 게임은?
비디오 게임 ( )
국산 PC게임( )
20. 비디오 게임과 PC게임을 통틀어 가장 좋아하는 장르는?
①롤플레잉 ②격투액션(액션)
③시뮬레이션 ④퍼즐
⑤어드벤처 ⑥스포츠
⑦기타 ( )
21. 챔프점수제의 문제점은?
①점수 획득 기간이 너무 길다
②코너별 당첨 점수가 너무 적다
③뽑힐 확률이 너무 낮다
④상품이 너무 적다
⑤기타 ( )
22. 챔프 점수제는 어떻게 바뀌는 것이 좋을까?
①6개월 단위 평가제
②3개월 단위 평가제
③기존대로 1년 평가제
④폐지하고 다른 방법 도입
⑤기타 ( )
23. IBM PC 게임파워의 문제점은?
①읽을 거리가 없다.
②공략이 타 잡지와 거의 동일하다.
③독자 참여 코너가 없다
④본지와 비교해 표지 등의 종이질이 떨어진다
⑤특보라든지 중요 기사가 눈에 띄지 않는다
⑥기타 ( )

24. 게임챔프를 구입하고 부록 게임파워를 읽는가?
①반드시 읽어보고 정보를 얻는다
②눈에 띄는 기사가 있을 때만 읽는다
③거의 읽지 않는다
④장식용으로만 꽂아 둔다
⑤기타 ( )
25. 현재 게임챔프에 연재 중인 {매직 더 개더링}에 얼마나 관심이 있나?
①이미 매직을 즐기고 있다
②관심은 있으나 카드 구입이 어렵다
③카드는 있지만 방법이 어렵다
④관심 없다
⑤카드게임 자체가 싫다
⑥카드만 있다면 한번 해 보고 싶다
⑦기타 ( )
26. 매직 더 개더링의 여러 코너 중 자신에게 가장 필요한 부분은?
①매직 기초 활용법
②매직 Q & A
③매직 상식
④매직 상품 정보
⑤매직 신정보
⑥매직 아트갤러리
⑦매직 토너먼트 소식
⑧기타 ( )
27. 각 기종별로 동아리 회원을 모집한다면 가장 가입하고 싶은 기종은?
①플레이 스테이션
②새턴
③닌텐도64(SFC, GB포함)
④아케이드
⑤IBM PC
⑥매직 더 개더링
⑦기타 ( )
28. 기종별 동아리는 어떤 방식으로 운영하는 것이 좋겠습니까?
①일정한 모임
②게임챔프 지면을 통한 만남
③고정 동아리 소식 코너
④동아리 회지 발송
⑤기타 ( )

감사합니다. 반드시 봉투에넣어서
보내 주십시요

게임챔프 창간 4주년호(12월호)제작

독자 아이디어 응모

-4,444명에게 선물을 드립니다-

12월호부터 확 바뀌는 부분

1. 파격적인 레이아웃

일찌기 기존의 잡지에서는 볼 수 없었던 아주 파격적인 레이아웃으로 읽지 않고 보는 것만으로도 즐거움을 줄 수 있는 게임챔프가 됩니다.

2. 그냥 봐도 재밌는 공략

집중공략 역시 내용을 읽어서 이해하기 보다는 알기 쉬운 플로어 차트나 도표 등을 대폭 삽입해 게임의 엔딩만을 보기 위해 공략을 보는 것이 아니고 게임을 즐기는 차원에서 공략을 볼 수 있도록 할 것입니다. 게임을 갖고 있지 않은 사람도 단순히 보기만 해도 재미있는 공략. 바로 그런 것입니다.

3. 1년 결산챔프 점수 ➡ 6개월 결산으로

그동안 챔프 독자들이 챔프점수를 모으는 기간이 1년이었기 때문에 싫증을 느끼기 쉬웠고 상품을 탈 수 있는 기회 또한 상대적으로 힘들었기 때문에 이번에 챔프점수제를 대폭 개선합니다.
창간 4주년을 기념하여 챔프 점수를 모으는 기간을 6개월 단위로 줄이고 상품은 기존대로 방출합니다. 또 발표 2개월을 남겨두고는 전화로 자신의 챔프점수를 확인할 수 있는 챔프점수 체크 전화를 운영합니다.

4. 챔프티켓도 점수에 "플러스"

기존에는 챔프티켓을 1년치 모아오면 원하는 단행본을 드렸습니다. 그러나 대부분의 독자들이 단행본에 그다지 매력을 느끼지 못하고 있어 챔프티켓 제도 자체가 사실 상 유명무실해지고 있습니다.
창간 4주년호부터는 챔프티켓 6개월치를 모아오는 독자들에게 챔프점수 1,000점을 드립니다.

창간 4주년 기념 4,444명 선발 특별 앙케이트

창간 4주년 기념 앙케이트를 성의있게 작성해 보내주시는 독자 중 4,444명을 추첨해 아래와 같은 선물을 드립니다.

※ P.69의 앙케이트를 작성해 편지봉투에 넣어 챔프로 보내주십시오.

등수	상품
1등(1명)	플레이스테이션
2등(1명)	삼성새턴
3등(1명)	닌텐도64
4등(5명)	PS게임 소프트
5등(5명)	SS게임 소프트
6등(20명)	버파3 공략 비디오
7등(50명)	챔프점수 1,000점
8등(50명)	PC 게임 소프트
9등(300명)	특수 제작 캐릭터 뱃지
10등(4,000명)	특수 제작 초대형 브로마이드

보내실 곳
서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「창간 4주년 독자 앙케이트 담당자」앞
마감: 1996년 10월 20일까지

두개의 『FFVII』 체험판을 플레이하고 나서…

FF 매니아가 평가한 『FFVII』의 best와 bad

서울대 기계공학과 2학년 김상태

패미콤, 슈퍼컴보이를 거쳐 새로이 플레이 스테이션에 둥지를 튼 파이널 판타지 시리즈. 파이널 판타지가 탄생한 초반부터 FF 시리즈를 플레이해 온 유저로서 「파이널 판타지7」에 대한 기대는 상당히 컸다. 특히나 「FF7」은 뛰어난 성능의 하드웨어와 CD라는 대용량 저장 매체의 이점을 최대로 살린 획기적 작품이 될 거라는 점에서 더욱 더 많은 궁금증을 낳게 했다.
그리고 그 궁금증이 절정에 달할 즈음 「토발No.1」 속에 제공된 체험판을 통해 충분하지는 않았지만 FF의 진화를 경험했고, 확신하게 되었다. 「FFVII」이 어떤 모습으로 완성되어 우리의 곁을 찾게 될 것인지…

체험판의 첫부분에 나오는 CG 동영상은 체험판 전체 내용중 단연 하일라이트라고 할 수 있었다.

『VII』의 동영상이 다른 여러 차세대기 타이틀에 들어 있는 동영상들과 확연히 다른 점은 동영상이 단순히 볼거리로서 끝나는 것이 아니라 게임 자체와 자연스럽게 융합되어 있다는 점이다. 처음에 에어리스의 모습이 등장하고 기차가 도착하는 부분의 CG에서 크라우드를 비롯한 반란군 병사들이 기차에서 뛰어내리는 게임의 장면이 동영상과 게임의 경계를 구분하기 힘들 정도로 자연스럽게 이어진다.

『FF7』의 이동은 그동안 여러 사진에서 공개되었듯이 CG 그래픽으로 이루어진 배경에서 폴리곤으로 제작된 캐릭터들이 이동하는 방식이다.

이러한 방식은 그동안 어둠 속에 나홀로(PC용) 시리즈나 PS용의 바이오하자드 등에서 사용된 방식과 흡사하다. 하지만 이같은 방식은 다른 게임의 경우를 보면 배경의 시점이 제작자들의 임의대로 고정되어 있는 것이 대부분이었으며 시점이 바뀔 때마다 캐릭터들의 크기가 변하고 심지어는 너무 작아져 잘 보이지 않을 정도일 때도 있었다.

체험판에서는 보스를 물리친 이후 3분의 제한시간 내에 탈출해야 하는데 이 때 함께 침투한 동료 두 명이 쓰러져 있는 것을 도와줘야만 탈출이 가능하다. 하지만 관찰력이 부족한 플레이어라면 못보고 지나치기 십상이었다. 또한 배경이 바뀔 때마다 시점이 바뀌어서 그에 따라 조종 방향도 바뀌어야 하므로 처음에는 조작감에 당황하는 사람도 있었을 것이다.

『FF7』의 전투는 기본적으로 전작들과 같은 시스템으로 이루어져 있었다. 비록 전투 도중에 시점이 바뀌기는 하지만 기본적으로는 사이드 뷰 방식을 채택하고 있었고 4탄부터 이어져 온 액티브 타임 배틀도 건재했다. 또한 공격, 마법 등을 결정하는 명령어 시스템도 동일했다. 그리고 많은 팬들이 걱정해 왔던 로딩 문제는 놀랍게도 완벽하게 해결되어 있는 듯했다. 과거 SFC 롬팩에서 느끼던 속도에 비해 느리다는 생각은 거의 들지 않을 것이다. 다만 로딩 문제 때문인지 전투 장면이 저해상도로 표현된다는 점이 옥의 티라고 할 수 있었다. 전작에서 나타났듯이 FF 시리즈에 나오는 적 캐릭터들의 그래픽은 상당히 세밀하고 복잡했는데 이번 체험판에서는 전투장면이 저해상도였기 때문에 비교적 단순한 모양의 적들만이 등장했다. 과연 완성판에서는 어떤 형태의 적들이 등장할지 궁금하다.

그러나 다른 부분의 그래픽의 엄청난 파워 업에 비해 마법의 연출은 별발전이 없다는 느낌이 들었다. 체험판에서 등장한 유일한 소환수인 리바이어선의 소환장면은 대단한 충격을 줄 정도로 뛰어난 연출이었지만 그 외의 일반 공격 마법들은 SFC때의 연출과 별 차이가 없는 듯했다.

물론 전작에서의 마법 연출이 너무 뛰어났던 탓도 있겠지만 정식판에서는 다른 부분의 발전과 균형을 맞추어 좀더 발전적인 연출을 해주었으면 하는 바램이다. 마법의 연출에 있어서는 큰 발전이 보이지 않았지만 마법시스템은 다소 변화가 있는 듯했다. 전작까지는 대부분의 공격마법은 플레이어의 전략에 따라 전체 공격여부를 결정할 수 있었지만 이번 체험판에 나타난 바로는 전 시리즈에서는 전체 공격이 가능했던 마법들이 적 하나만을 공격할 수 있게 바뀐 것이 있었다. 그외에 적의 위치(공중,지상 등)에 따라 마법에 타격을 받고 안받는 차이를 늘림으로서 『FF6』에서 많은 지적을 받았던 전투 밸런스를 다소 어렵게 조정하려는 듯했다.

FF는 시리즈를 거듭할 때마다 색다른 시스템을 도입함으로써 팬들에게 새로움을 선사했었는데 이번에 등장한 시스템으로 눈에 띄는 것이 LIMIT(리미트) 시스템이었다. 하지만 『FF7』에서 처음 등장한 이 시스템은 사실 조금 실망스런 면도 없지 않았다. 체험판에서는 리미트 게이지가 꽉차게 되면 그 턴에는 일반 공격은 불가능하고 대신 필살기 사용만이 가능했는데 그 부분에 있어서는 다소 황당하기까지 했다. 리미트 게이지가 꽉 차더라도 통상공격의 선택권은 플레이어에게 남겨주었어야 한다는 생각이 들었다. 플레이어의 의지에 관계없이 게이지가 점점 차서 통상공격의 선택권마저 빼앗아가 버리는 리미트 시스템보다는 차라리 『FF6』에 등장했던 카이안, 맷슈 등의 필살기 사용과 같이 플레이어가 직접 필살기를 골라서 사용할 수 있는 방식이 훨씬 박진감 넘치고 실감나지 않았나 하는 생각이 든다.(물론 그러한 사용 방법도 정식판에는 나올지도 모르겠지만…)

그밖에 체험판에서 눈에 띈 것은 대화 내용이 표시되는 윈도우의 위치가 일정하게 고정되어 있지 않고 시점과 캐릭터의 위치에 따라 적당한 위치에 나타난다는 점이다. 또한 윈도우의 크기도 대화량에 맞추어 바뀌었다.

행동의 묘사에 있어서도 폴리곤을 이용한 캐릭터답게 상당히 많은 행동 패턴을 지니고 있었다. 예를 들어 고개를 들어 위를 바라본다든지 모르겠다는 듯 어깨를 으쓱거린다든지 어떤 곳을 손으로 가리키는

등, 전작에서는 상상도 할 수 없던 행동들이 모두 그래픽으로 표현되어 있어서 마치 영화 속에서 배우들이 연기하고 있는 듯한 느낌마저 주었다.

또한 『FF7』 체험판에는 음악이 몇곡 들어 있지는 않았지만 PS의 성능을 충분히 살린 듯 전작에 비해 훨씬 뛰어난 음악을 들려주었다. 그러면서도 전작의 분위기와 비슷하여 시리즈의 향수를 불러일으키는 효과도 살려 주었다. 다만 효과음은 전작과 거의 똑같다고 해도 과언이 아닐 정도로 큰 변화는 없었다. 적을 쓰러뜨릴 때 나는 소리라든지 아이템을 취할 때 얻는 소리 등은 특별히 달라진 점이 없는 듯했다.

체험판에서 보여진 『FF7』은 한마디로 표현해 거의 환상이었다. 이미 『FF 7』은 게임이라기 보다는 영화에 가까웠다. 다만 지나치게 그래픽에 신경을 쓴 탓인지 플레이어의 사용환경 등에 다소 소홀한 듯한 느낌이 들었지만 그런 점은 정식판이 나오면 어느정도 개선되어 있을 거라고 예상된다. 여기서 한가지 짚고 넘어갈 것은 체험판에서 보여줬던 놀라움이 『FF7』의 전부가 아니라는 점이다.

발매 2달을 남겨두고 이제까지 우리에게 공개된 『FF7』의 정보와 체험판은 본 요리에 앞선 에피타이저에 불과할 것이다.

RPG에서는 멋진 장면과 연출도 중요하지만 그보다는 역시 재미있는 스토리가 팬들을 사로잡을 것이다.

그런면에 있어 대망의 『FFVII』은 스토리에 있어서도 결코 팬들을 실망시키지 않을 것이라고 믿고 싶다. 과연 완성판에는 어떤 내용을 담고 있을지 벌써부터 가슴이 두근거린다.

독점 인터뷰 "PS용 『아마게돈』 아픈 기억 잊고 새 출발합니다."

스퀘어 게임제작 핵심 맴버된 이한종씨

큰 기대를 걸며 시작하려 했던 PS용 『아마게돈』. 챔프에서는 『아마게돈』의 프로그래머였던 이한종씨에 대해서 크게 보도했었다. 제작 중단에 유저들의 원성은 높았고 이한종씨 또한 근 8개월간 외부와의 연락을 끊은 채 지냈다. 그러나 최근 그의 거취가 드러났다. 바로 미국 스퀘어에서 최고 소프트팀의 멤버로 일하게 된 것이다. 이번 챔프에서는 이한종씨의 단독 인터뷰를 통해 근황을 알아보았다.

지금은 스퀘어 LA에서

"스퀘어 LA에서는 올 3월부터 일하게 되었습니다. 제가 프리랜서로 일하던 「아마게돈」 프로젝트가 취소될 무렵 마침 스퀘어사가 미국에 스퀘어 LA를 설립하게 되었고 저는 창단 멤버 프로그래머로서 일하게 되는 영광을 얻게 되었습니다."

RPG에 호러를 혼합한 새로운 게임 제작!

현재 개발 중인 게임에 대해서는 회사 기밀상 공개하는 것을 꺼려했지만 「프로젝트 P.E」라는 새로운 게임을 제작하고 있는 것만은 틀림없다고 말해 주었다. "우리도 보통 「프로젝트 P.E」라고 부릅니다. 저는 이 게임에 들어가는 모든 3D 엔진을 맡게 된 메인 3D 프로그래머가 되는 셈입니다. 「프로젝트 P.E」는 역시 스퀘어가 주무기로 여기는 RPG에 호러를 더한 새로운 장르입니다. 게임제작은 일본 스퀘어와 스퀘어 LA가 공동으로 제작하는데 지금까지의 어떤 32비트 게임에서도 볼 수 없었던 새로운 그래픽과 프로그래밍 기술이 보여질 것입니다. 제가 직접 참여하면서 보기에도 정말 획기적이라는 생각이 들 정도니까 기대하셔도 좋을 것입니다."

또한 지난 챔프 7월호에 인터뷰를 했던 윤용기씨도 스퀘어 LA에서 이한종씨와 같이 일하게 되었다. 현재 윤용기씨와 이한종씨는 한팀으로 일하고 있으며 윤용기씨 역시 「프로젝트 P.E」팀에서 같은 게임을 제작하는데 주력을 다하고 있다. 이 「프로젝트 P.E」의 중요한 그래픽과 메인 프로그램을 우리 한국인이 담당하게 되었다는 것만으로도 벌써부터 많은 기대가 된다.

스즈키유와 함께

통신가 포커스

남코 화제 RPG 『테일즈 오브 환타지아』 후속편 PS로 진격!

95년 12월 15일 SFC로 발매되어 RPG 게이머들을 사로잡았던 정말 환상적인 게임 테일즈 오브 환타지아. 그 기대의 속편이 97년 PS용으로 등장한다. 이번에는 『테일즈 오브 데스티니/TALES OF DESTINY』 숙명의 이야기란 타이틀로 전작에서 호평받았던 LMB 시스템을 개량한 신 E-LMB 시스템을 도입해 긴장감 넘치는 전투를 연출하며 세계관은 사이언스 판타지풍으로 새롭게 그려지게 될 것이라고 한다.

산맥과 해안선을 리얼하게 표현한 글로벌스피어 맵, 필드 화면상에 파티의 상태가 시각적으로 표현되는 액티브 파티 윈도우 등 PS에서만 가능한 신요소도 기대해 볼만할 것이다.

플레이 스테이션 신모델 등장 예고

그동안 몇차례 플레이 스테이션의 신 모델인 플스2가 개발된다는 얘기가 있었다.

그리고 이번에는 플스2 개발이 이미 착수되었으며 「쥬라기 공원 2」의 컴퓨터 프로그래밍을 담당하고 있는 켄 쿠타라기 씨가 플스 2의 스펙을 디자인한다는 소문이 나돌고 있다. 또한 켄 쿠타라리 씨는 모델 디자인과 함께 Top-Secret 소프트 프로젝트도 함께 진행 중이라고 한다.

또한 이번 제 2의 PS에는 DVD를 탑제할 계획이며 단순히 DVD나 게임기로서만의 기능이 아닌 새로운 머신이 될것이라고 한다.

그리고 이번 모델은 내장형 아답터가 아닌 네오지오와 같은 외장형을 사용할 것이며 자체 메모리도 탑제할 것이라고 한다.

덧붙여 소니와 남코가 철권3 프로젝트를 시작했다고 하는데 아케이트로 먼저 나오고 PS로 나올지 아니면 동시 발매될지는 아직 미정. 소문에 의하면 철권 3가 나오면서 동시에 PS의 새로운 하드웨어가 발매될 것이라고 한다.

신 캐릭터, 새로운 월드, 마황 차량 챔프만의 연속 공개 다음달엔 더 끝내주는 정보가 기다린다!!

파이널 판타지 VII

스퀘어가 지난호에 이어 더욱 깜짝 놀랄만한 VII의 정보를 대거 방출했다. 이번에는 지금까지 공개되었던 탑승물이나 타운과는 비교도 안될 정도로 신비롭고 휘양찬란한 그래픽을 보여주며 신캐릭터의 등장이나 제임스 딘의 오토바이에 버금가는 신기한 탑승물, 문자가 새겨진 의미심장한 상점 등, 그 외에 새로운 정보들로 가득하다. 발매일이 1월 말로 연기되어 섭섭해하는 유저들도 있겠지만 한달 한달 새로운 정보들로 인해 쇼킹한 판타지 세계를 엿볼 수 있는 것도 그리 나쁘지는 않을 것이다.

장르	RPG	
제작사	스퀘어	
발매일	97년 1월 31일	
가격	6,800엔	

신 캐릭터 & 신라 컴파니에 의해 황폐화된 새로운 월드 소개

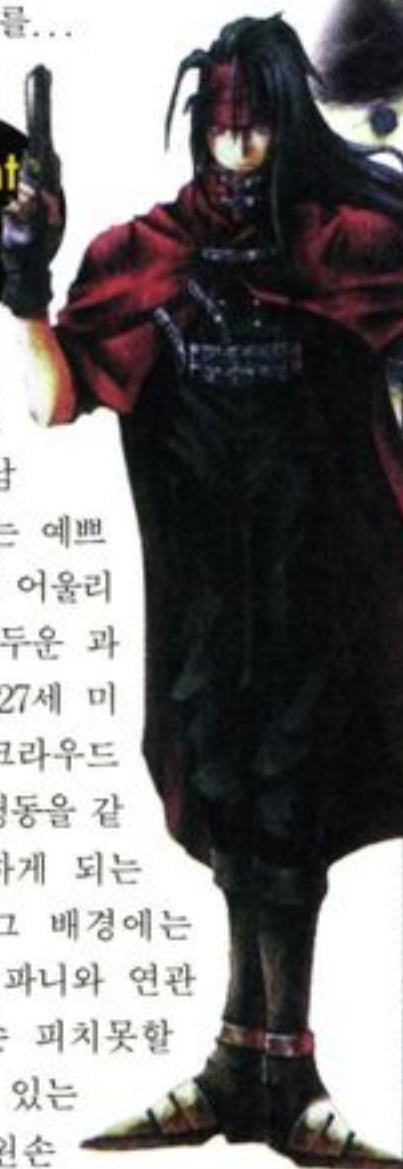
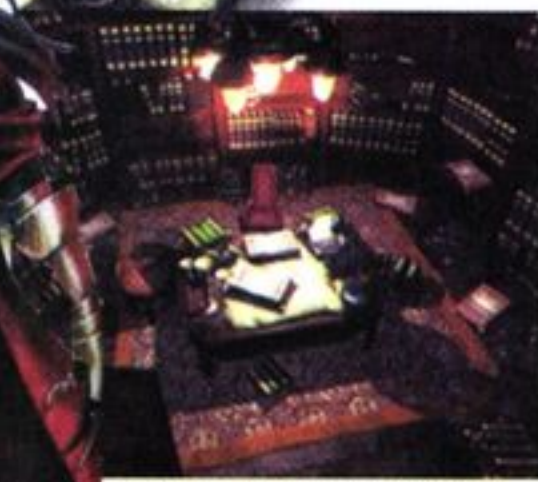
신 캐릭터로 등장한 미청년과 고양이

Cait Sith 케이트 시

거대한 뚱보 박쥐 위에 탄 귀여운 고양이 녀석이 바로 신 캐릭터 케이트 시이다. 손에 든 메가폰으로 뚱보 박쥐 인형을 조종해 전투를 하며 VI에서는 소환수로서 활약한 바 있지만 이번에는 당당히 한명의 캐릭터로서 전투에 참가하게 된다.

머리에 쓴 왕관과 망토가 조금 가소로워 보이긴 하지만 아직 케이트 시의 능력을 판단하기에는 조금 이른 감이 있으니 너무 무시하지 말기를...

Vincent 빈센트

신라 컴파니와 연결된 의문의 남자. 빈센트는 예쁘장한 얼굴에 어울리지 않는 어두운 과거를 가진 27세 미청년으로 크라우드 일행과 행동을 같이 하게 되는데 그 배경에는 신라 컴파니와 연관된 무슨 피치못할 사연이 있는 듯하다. 왼손에 장비된 것은 건 트레트로 공격시에는 오른손에 든 총을 사용한다.

이 장소에는 빈센트의 소생을 암시하는 무엇인가가 있는 것 같다. 사방의 벽에는 아주 어려워 보이는 책들로 가득하다

이곳 역시 빈센트와 깊은 관계가 있는 장소로 무언가를 연구하는 곳 같기도 하지만... 녹색 불빛을 발하는 물체들은 혹시 새끼 마황로가 아닐까?

마황도시와 연결되는 새로운 모험지 등장!

마황로 폭파 후에는 어떤 모험이 기다리고 있을까? 드디어 그 궁금증을 풀어줄 만한 새로운 무대가 공개됐다.

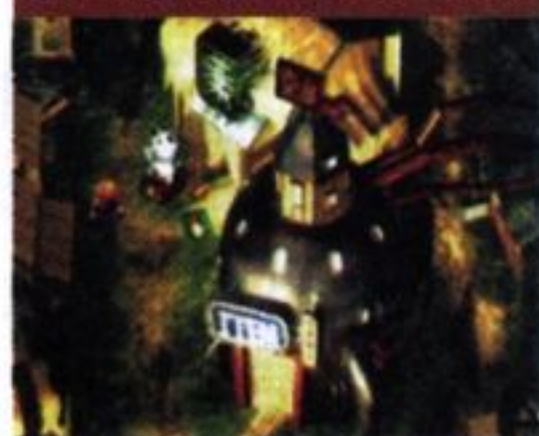
유용한 상점들도 한가득!

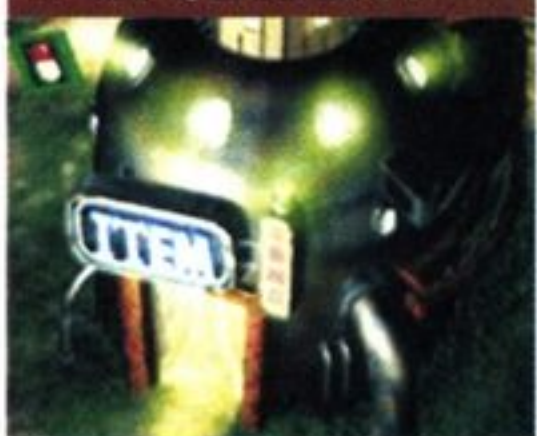
마법을 파는 상점?

「めし處」가 음식점인 것은 알겠는데 그 뒤에 파란색 글씨로 '魔'라고 씌여져 있는 간판은 무슨 뜻이지? 혹시 여기가 마법 상점!?

北마황로를 폭파한 후는 어둠의 시장에서 쇼핑을!

마황로 폭파 이벤트는 박력만점 이었지만 그 다음 이어지는 모험은 어떤 것일까? 우선 그 첫번째 무대가 되는 것은 슬럼가로 다음 모험으로 향할 만만의 준비를 이 암시장에서 해야 한다.

원기회복을 위한 약은 모두 여기에!

입구에 서 있는 고양이 마네킹이 손님을 부르고 있다. 물론 이 약방에서는 해독제를 구할 수가 있겠지!

아이템 상점은 필수!

약방 바로 옆 건물이 바로 아이템 상점. VII에서는 과연 어떤 근사한 아이템들을 구할 수 있게 될까…

어려운 환경 속에서도 모두 활기차게 생활하고 있다

이상하고 요상한 상점들이 한가득!

'古留根尾'가 뭐야?

월 마켓 제일 안쪽에는 사원과 같은 분위기가 풍기는 건물이 있다. 입구에 쳐있는 4개의 빨간 휘장에는 天地上下라고 씌여있는데 상점인지 수도원인지 도저히 짐작이 안가는 곳이다

슬럼가에서 탈출하자!

주점이 없을 수야 없지!

서민들의 애환이 담겨있는 이 주점은 슬럼가 사람들의 한숨이 끊일 날 없다. 하지만 주점에서 중요한 정보를 얻게 되는 것은 『VII』이라고 예외는 아니겠지!

여기가 말로만 듣던 호스트바?

뭔가 미심쩍어 보이는 상점이 등장. 이 가게 안에는 조금 맛이 간 사람들이 많다고 하는데, 애들은 가면 안된다고? 간판에 '男男男'이라고 씌어있는 것을 보면 남자 접대부들이 있는 듯한데...

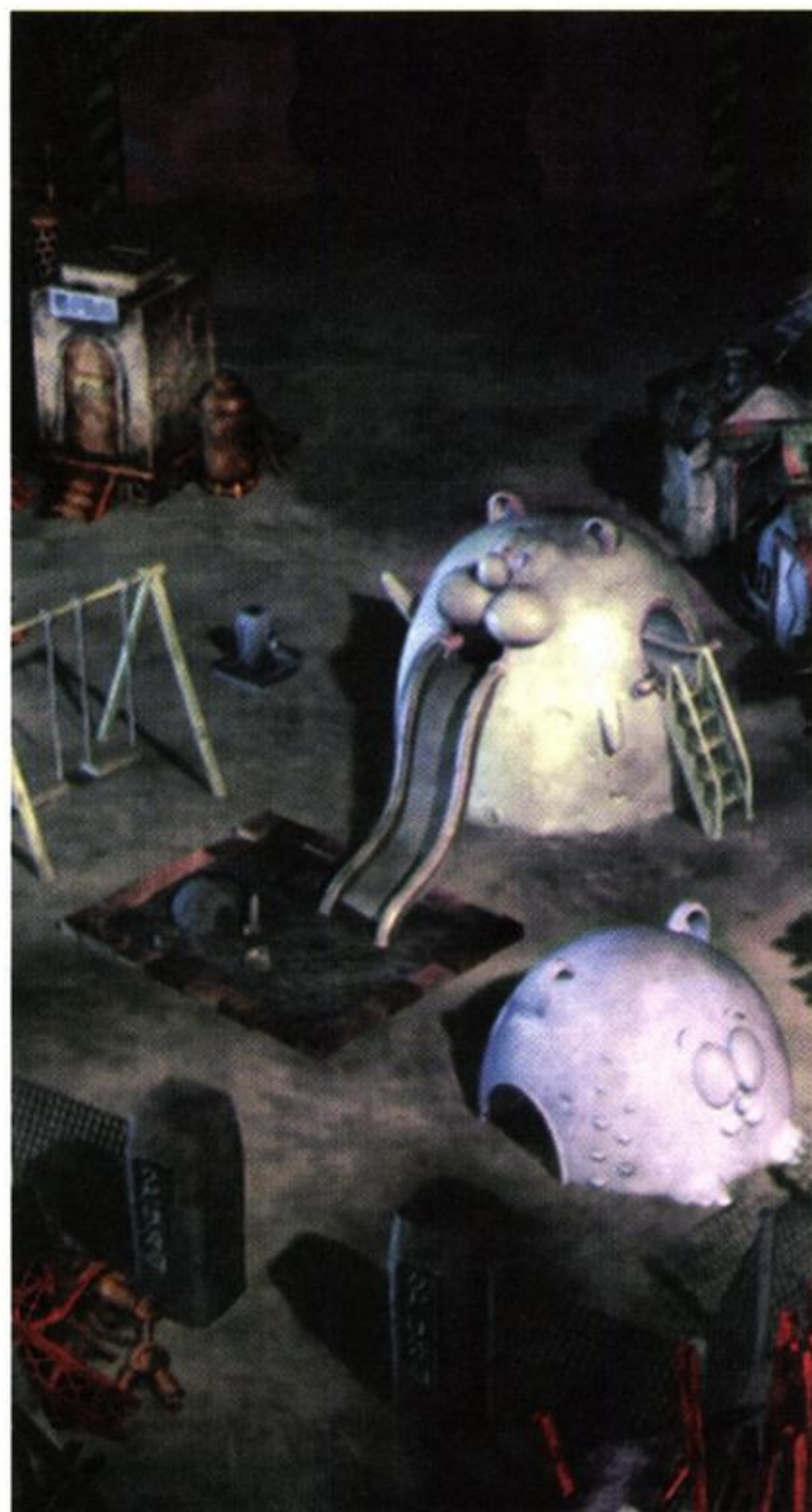
에로틱한 분위기가 풍기는 술집도 있다!

핑크색 간판이 눈부신 '벌꿀관'. 벌이 보초서고 있어서 벌꿀관인가? 여긴 또 '女女'를 강조하네!

미지의 문으로 이어지는 인적 없는 공원

마황도시 아래에 있는 슬럼가. 여기에는 다양한 시설물들이 설치되어 있다. 왼쪽에 있는 공원이 그 중 하나. 보통이라면 아이들로 시끌벅적해야 할 공원이 너무 적막강산이다. 그 중에서도 눈에 띄게 이상한 것이 안쪽에 열려 있는 검은색 입구. 이곳역시 철공장으로 이어지는 건가? 아니면 대자연이 펼쳐진 바깥 세상과 연결된 걸까?

○미끄럼틀과 그네 사이에서 갈등하는 크라우드. 아무거나 타지 그래!

○부서진 다리의 철근이나 나무 조각들을 이용하면 앞으로 진행할 수 있는 다리를 만들 수 있지 않을까? 반드시 외부와 연결되는 통로가 있을 거야!

스토리 중에서 이 공원은 과연 어떤 위치에 있는 것일까? 안에 보이는 문이 유일한 단서라고 하는데...

슬럼가를 벗어난 일행 앞에 등장한 카름 타운

Kalm Town 카름 타운

미드갈 밖으로 나가면 제일 먼저 발견되는 도시가 바로 이 카름 타운. 고풍적이고 세련된 분위기가 풍기는 카름 타운의 가파른 성벽은 몬스터 침입이 얼마나 극심한지 설명해주고 있다.

동화속 나라같은 이곳에서도 마황로를 사용하는 기계가 여기저기 설치되어 있다. 이곳 역시 신라 컴파니의 강압으로부터 벗어날 수 없는 모양이다.

실내에 놓여 있는 가구나 테이블이 상당히 서구적인 느낌을 준다

카름 타운

어떻게 가리었는 마황도시와는 달리 애니메이션에서 나오는 귀여운 동물들이 뛰어다닐 것만 같은 낭만적인 도시이다

새로운 화면에서 공개 되는 또다른 캐릭터 정보

동료에 관련된 새로운 사실이 발견됐다. 다음 화면 사진을 보면 주인공 3인 이외에 격투 소녀 티파와 불의 마수 레드 서틴을 볼 수 있을 것이다. 이 화면은 마을에 도착했을 때 발생하는 이벤트 장면이므로 이곳에 오는 도중에 이미 동료가 되었다는 얘기가 된다.

티파와 레드 VII은 이미 슬럼가에서 동료가 되었다!

마을 안을 어슬렁거리는 레트 서틴. 도대체 다른 사람들은 모두 어디로 가버린 걸까?

자연과 함께 하는 공가가 사람들

이 집은 작고 단단한 돌로 만들어져 마황로의 대폭발에도 견딜 수 있었다 고 하는데 실내는 의외로 초자연적으로 꾸며져 있다. 예전에는 이곳처럼 마황 에너지는 전혀 필요로 하지 않았다고 하는데...

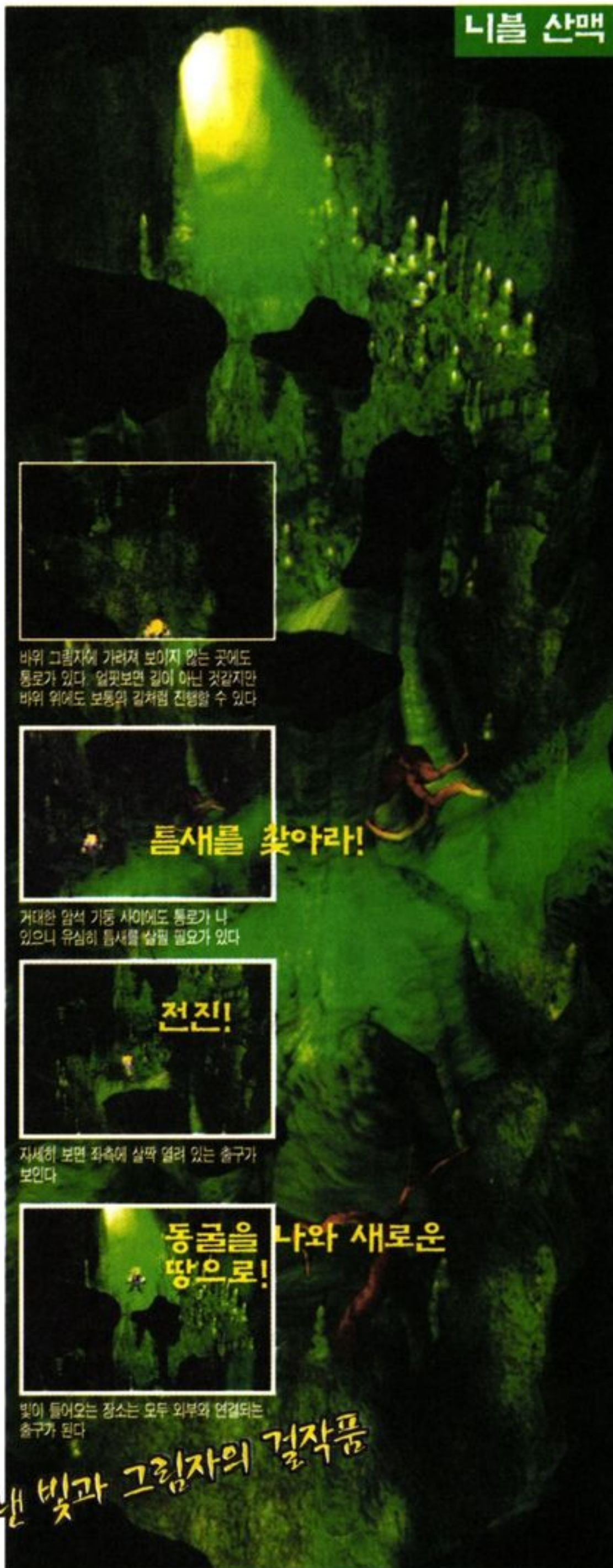
원시시대의 정겨움이 물씬 베어나온다. 호랑이 카펫에 한번 누워봤으면!

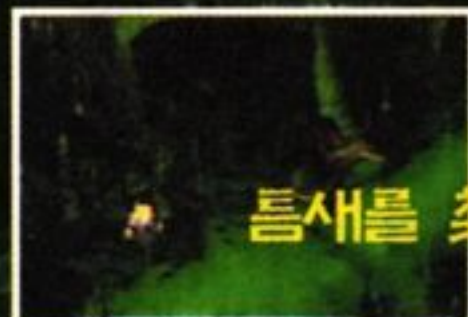
나무 기둥을 타고 다락방으로!

집 안에 들어가면 방 한쪽에 나무 기둥이 세워져 있다

계단도 엘리베이터도 없으니 이런 방법밖에는...

마황의 빛이 쏟아지는 신비의 동굴 니블 산맥

부드러운 녹색 빛에 감싸힌 동굴은 어딘가 다른 세계와 연결되는 터널이 있을 것만 같다. 니블 산맥은 마황이 흘러넘치는 진귀한 산맥이다.

니블 산맥

바위 그림자에 가려져 보이지 않는 곳에도 통로가 있다. 얼핏보면 길이 아닌 것같지만 바위 위에도 보통의 길처럼 진행할 수 있다

틈새를 찾아라!

거대한 암석 기둥 사이에도 통로가 나 있으니 유심히 틈새를 살필 필요가 있다

전진!

자세히 보면 좌측에 살짝 열려 있는 출구가 보인다

동굴을 나와 새로운 땅으로!

빛이 들어오는 장소는 모두 외부와 연결되는 출구가 된다

자연이 만들어 낸 빛과 그림자의 걸작품

환상적인 빛으로 둘러싸인 던전 '니블 산맥'

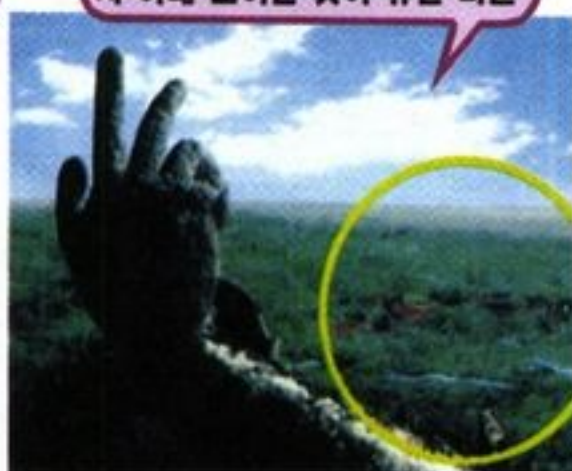
암벽에 새겨진 유적에서 일어난 빅 이벤트 예감

암벽에 새겨진 신비스러운 부처는 파이널 판타지에서는 좀처럼 보여지지 않던 동양의 이미지를 연출한 것으로 우리 정서와도 잘 맞는다. 유탈이라고 불리는 이곳에서 특히 인상적인 석상은 하늘을 찌를 듯 손가락을 쳐들고 있는 팔의 석상이다. 이 석상이 이벤트와 연결되는 의미심장한 사연을 내포하고 있다고 하는데, 그것이 새로운 동료와의 만남이 될지 보스와의 전투가 될지는 아직…

유탈 유적

깎아내린 절벽에 새겨진 엄청난 크기의 조각상 상당히 무서운 얼굴을 하고 있는 것도 있지만 온화한 미소를 짓고 있는 것도 있다

이 구멍은 혹시 던전 입구가?

저 아래 보이는 것이 유탈 마을

○높은 곳에서 내려다보니 유탈 마을이 너무 초라하잖아!

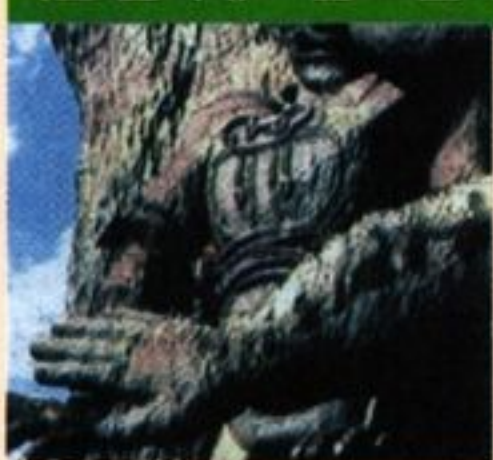
○유적의 동굴도 있다

게임 화면에서 검증

유탈 유적에는 무엇이 있을까?

갈림길이나 동굴 등이 있는 유탈 유적. 이곳도 다른 장소와 마찬가지로 여기저기 돌아다니며 탐색하는 것이 가능하다.

사진 중에는 주인공들이 열심히 정상을 향하고 있는 모습이 있는데, 크라우드 일행이 절벽을 오르는 이유는? 절벽에게 물어봐?!

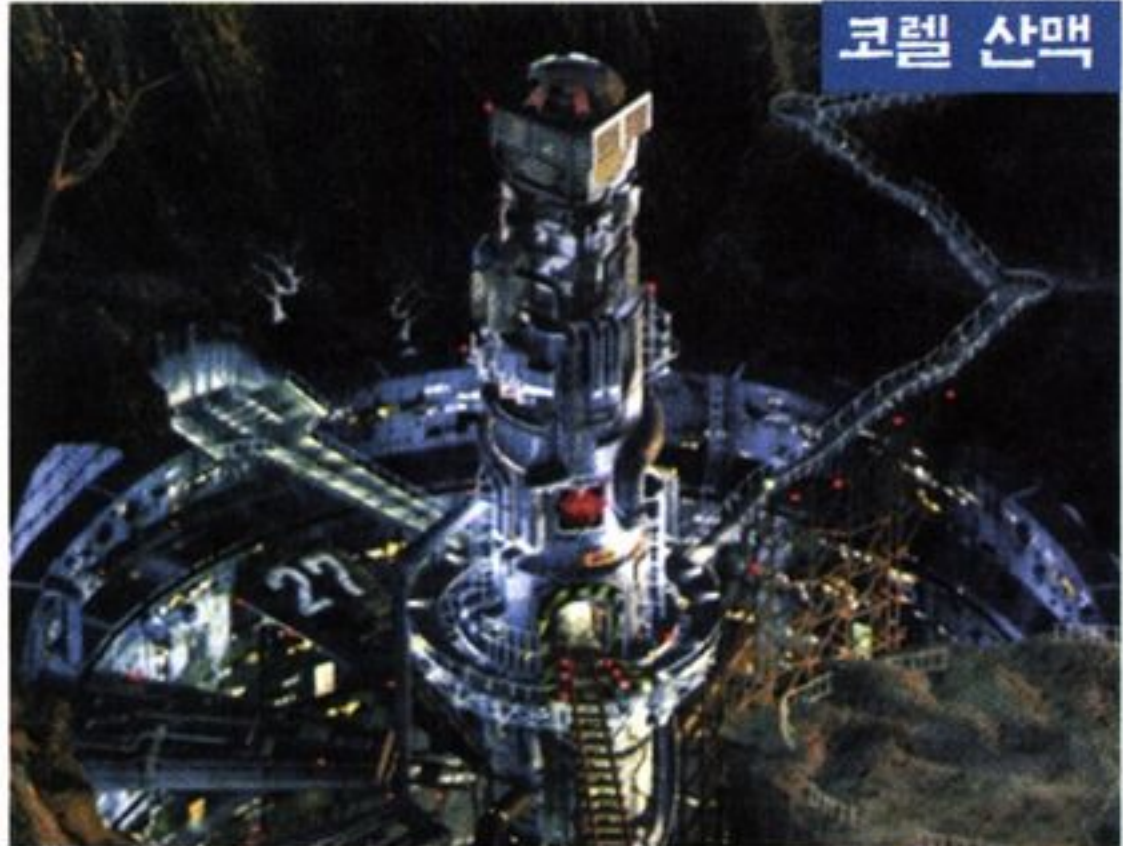
이런 절벽에도 필드 맵이!

현기증이 날 정도로 위험한 장소도 있다

기복이 심한 길은 계단으로 되어 있다. 이런 좁은 길에도 적은 있는 법

사람 한명 구경할 수 없는 황야의 폐허

동굴과는 대조적으로 조금 답답한 느낌을 주는 이곳에는 신라의 거대한 강철 탑이 버티고 있다.

코렐 산맥 기슭에는 탄갱 흔적이 있다. 예전에는 많은 사람들이 일했던 삶의 터전이었지만 마황이 발굴되는 순간 신라 컴파니가 진출해 탄갱을 부수고 정상에 마황로를 건설해버렸다. 이곳 사람들을 내몰 때까지도 세계 각지를 돌며 마황로를 건설했던 신라 컴파니. 도대체 마황 에너지에는 어떤 위력이 숨겨져 있는 것일까?

코렐 산맥

○코렐 사람들의 집도 일할 터전도 모두 빼앗아 그 곳에 마황로를 설치한 신라 컴파니의 잔인무도한 행각

○부서진 채 방치되어 있는 선로. 너무나도 쓸쓸한 풍경이다

미드갈 보다도 더 작은 용광로

작고 낡아보이지만 지금도 여전히 가동된다. 신라는 상당히 오래 전부터 마황을 사용해 온 것같다.

동굴에 숨겨진 구식 마황로

공급량이 적어서 인지 파이프도 상당히 가늘다

동굴을 빠져 나온 곳은 마황로의 한가운데였다!!

미드갈의 마황로와 같은 구조지만 니블에 있는 것은 전체적으로 축소된 아담한 사이즈의 꼬마 마황로이다

마황로 폭발사고가 일어났던 공가가 마을

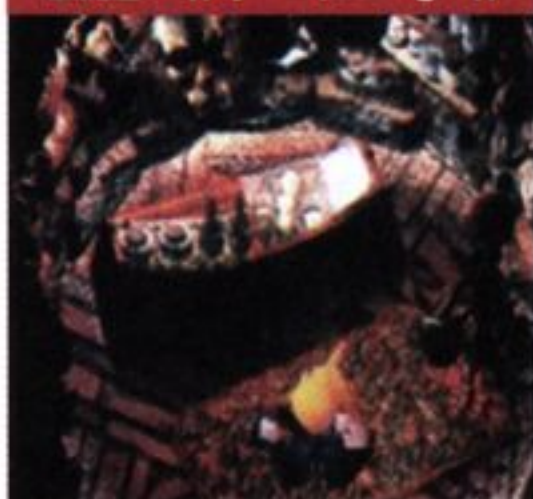
정글 깊숙히 숨어 있는 공가가 마을. 흙으로 뒤덮힌 이 마을은 예전에 인근 지대에서 마황로 폭발사고가 있었다.

멀리 보이는 마황로의 잔해나 폭풍으로 날아온 지붕 등은 당시의 비참한 상황을 여실히 보여주고 있다. 마을의 안전을 생각하지 않고 자신들의 허황된 야욕을 채우기 위해 마황로를 건설한 신라 컴퍼니. 피해를 입는 건 당연 힘없는 주민들 뿐.

공가가 마을

마을 주민들이 목격한 것은 마황이 아닌 이웃들의 시체였다

어리석은 자들의 음모로 인해 많은 주민들이 희생됐다

건물 내부 최초 공개

마을의 건물은 모두가 상점의 역할을 겸하고 있다. 주인공들이 이곳 상점을 방문하게 되는 것은 언제쯤이 될까?

VII의 세계를 달리는 마황차량들

FFVII이 지금까지의 시리즈와 확실히 다른 점은 오프닝에 등장하는 마황도시 미드갈에 잘 나타나 있듯이 상당히 근대적인 모습의 월드나 승차물들이 등장한다는 점이다. 지난호에 소개됐던 비공정과 오토바이에 이어 이번에는 마황의 연료를 사용하는 3대의 마황차량이 공개됐다. 이것들은 모두 마황로를 지배하는 신라 컴퍼니가 만들고 있다.

체험판 오프닝에서 잠시 스쳐지나가기도 한 다음 3가지 마황차량은 완성판에 있어서도 그리 큰 비중을 갖지는 않지만 단지 사진으로 감상하는 것만으로 즐거울 수 있을 만큼 상당히 근사하고 깜찍한 디자인을 하고 있다.

SA-27式

3개의 바퀴가 달린 양산형 차로 그다지 파워가 없는 Is-Ge형 엔진. 현재는 생산 중지된 제품이다

SA-37式

SA-27을 기본으로 해서 루프를 장착한 제품으로 모노코크(monocoque/단일 구조로 된 차체) 프레임(frame/자동차의 골조)

PA-86式

2시트 프론트 미드 십(Ship) 스포츠카. 엔진은 3p-Geu형

액티브 타임 배틀 건재!

■타임 메터
캐릭터가 기다리는 시간을 표시하는 메터. '아직 움직이지마. 잠시 기다려!' 캐릭터가 화면에 나타나면 「타임 메터」가 쌓이기 시작한다. 타임 메터는 공격을 기다리는 시간으로 메터가 가득차면 캐릭터를 다음 행동으로 이동시킬 수 있다. 메터가 가득차는 속도는 각 캐릭터의 스피드에 따라 다르다.

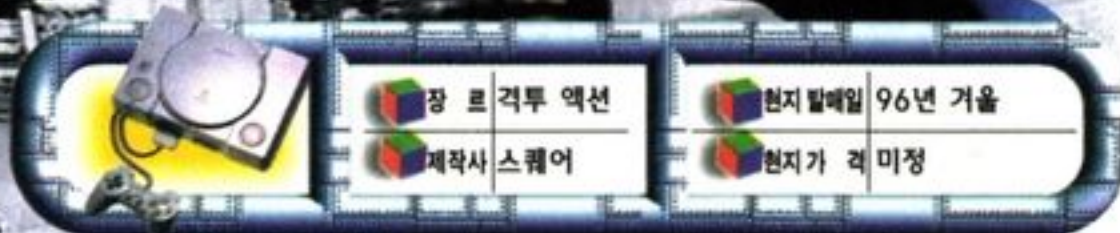
■리미트 메터
VII에서 새롭게 등장한 메터. 이 게이지가 가득차면 상당히 좋은 것을 사용할 수 있게 된다.

■HP
캐릭터의 생명력. 0이 되면 전투 불능 상태로 움직일 수 없게 된다.

■MP
마법을 사용할 때 필요. 0이 되면 마법을 사용할 수 없다.

■???
VII에서 새롭게 등장한 메터. 어떤 것인지는 아직 밝힐 수 없다고 하는데...

수백년 전 명공들의 혼이 살아 숨쉬는 부시도 명검들 총집결!

장 르	격투 액션	현지 발매일	96년 겨울
제작사	스퀘어	현지 가 격	미정

부시도 블레이드
BUSHIDO BLADE

8종류 무기와 6캐릭터 조합으로 48타입의 격투를 즐긴다!

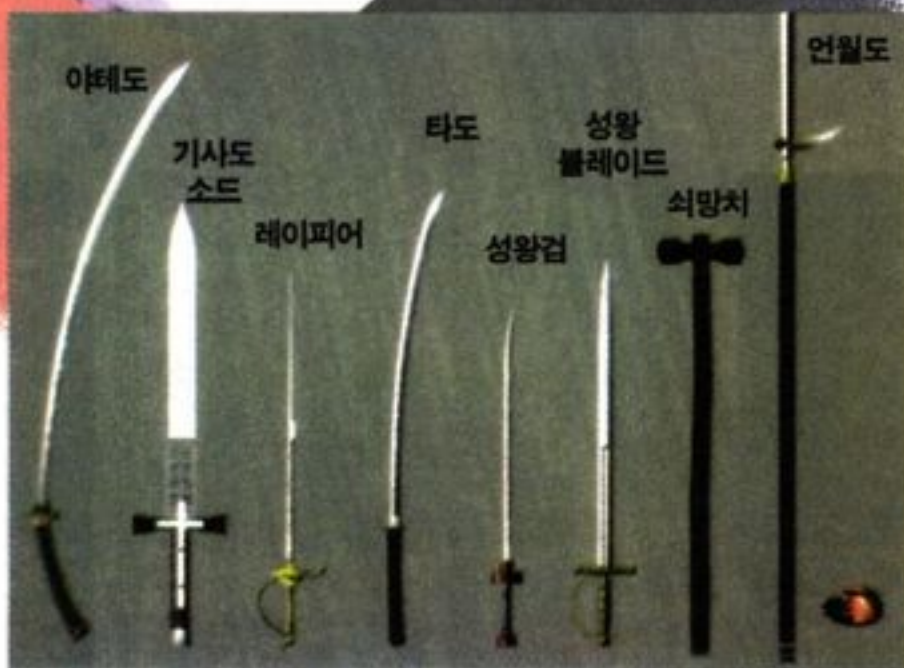
캐릭터로 선택할 것인가 무기로 선택할 것인가!

일반적인 격투 게임에서는 캐릭터의 용모나 캐릭터가 가진 필살기 등에 매력을 느껴 캐릭터를 선택하는 것이 보통이다. 하지만 이 게임에서는 무기에 기술이 설정되어 있어 선택한 무기를 바꾸는 것으로 같은 캐릭터라도 사용할 수 있는 기술이 다양하게 변한다. 게임을 시작할 때에는 캐릭터와 무기를 선택하게 되는데 6명의 캐릭터와 8종류의 무기 중에서 자유롭게 선택해 조합할 수 있다. 하지만 캐릭터에 따라서는 취급하기 어려운 무기도 있기 때문에 캐릭터에 맞는 무기를 선택하는 것이 중요하다.

캐릭터와 무기를 조합시키면 무려 48가지 타입의 격투 스타일을 연출할 수 있다

무기와 캐릭터의 특성을 살려 최상의 격투를 즐기자

스피드, 파워의 차이가 무기선택의 키워드

등장 캐릭터가 6인이라는 것은 격투 액션으로는 상당히 적은 편이지만 6명과 8종류의 무기를 조합하면 한명의 캐릭터로 여러가지 타입을 연출할 수 있다. 캐릭터의 능력은 이동 스피드나 파워 등으로 결정되며 상단이나 중단 등의 전투 태세 등을 자유롭게 선택해 능력을 파워 업시키는 것도 중요하다. 무기를 선택할 때에는 기본적으로는 자유롭게 선택할 수 있지만 캐릭터에 따라서는 사용하기 힘든 무기도 있다. 이것은 캐릭터의 신장이나 상단, 중단, 하단의 공격 태세와도 관계가 있다. 예를 들어 파워가 없는 캐릭터에게 무거운 무기를 조합하면 무기를 휘두를 때에 큰 틈이 생기는 동시에 이동 스피드가 떨어져 캐릭터의 특성을 살리기 힘들게 된다. 일격필살이 포인트가 되는 이 게임에서는 약간의 틈이 승부에는 지대한 영향을 미친다.

무기 선택의 포인트는 사이즈와 무게

8종류의 무기는 모두 일장일단이 있으며 어떤 무기가 강하다고는 단정지을 수 없으며 무기는 사이즈와 무게의 차이에 따라 캐릭터의 전법이 결정되는 포인트가 된다. 리치가 긴 언월도와 리치가 짧은 성왕검의 대전에서는 언월도는 상대의 품속에 들어가지 않도록 해야 하며 성왕검은 상대의 품속을 파고드는 전법을 사용해야 한다.

각 캐릭터의 신장 비교

신발과 모자를 쓰고 있어 실제 신장과는 조금 차이가 있지만 장신의 캐릭터일 수록 스피드가 떨어진다

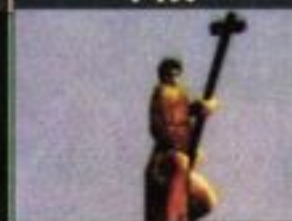
비가 내리는 장면도 있다고 하는데 이 상황에서 가장 취약한 캐릭터는 누굴까?

무기의 종류에 따른 3가지 공격 타입

쇠망치

칼을 만들 때 사용하는 쇠망치. 무게가 상당하므로 양손을 사용하지 않으면 모션을 취하는 데에 시간이 걸린다.

사이즈
- 전체 = 82~83cm
- 중량 = 4.5kg

쇠망치로 미카도의 머리를 노리는 간누키. 쇠망치를 어떻게 휘둘러 공격을 히트시킬지 그 방법을 터득하는 것이 중요하다

上段 中段 下段

하단 공격에서는 중량감 때문에 허리가 굽혀진다

기사도 소드

이 무기도 상당히 무거운 편이므로 베기 공격보다는 타격에 적합한 무기로 양손 사용이 유리하다.

사이즈
- 전체 = 85cm
- 검길이 = 65cm
- 검폭 = 8.5cm
- 중량 - 4.1kg

미카도에게는 기사도 소드가 약간 무거운 듯하다. 상대인 간누키는 성왕검으로 미카도를 견제하고 있다

上段 中段 下段

상단 태세에서는 검의 아래 부분을 한손으로 받친다

언월도

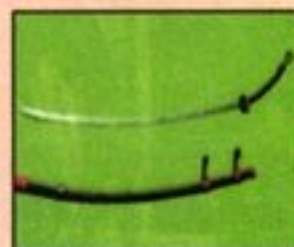
사이즈가 길다는 장점을 살리면 원, 중 거리 대전에서 위력을 발휘하지만 기술을 구사하는 속도가 느리다는 것이 단점이다.

사이즈
- 손잡이 길이 = 136cm
- 창 길이 = 45cm
- 중량 = 2.2kg

호타루비가 장비한 언월도는 확실히 다츠미가 가진 성왕검보다 공격범위 넓으므로 상대가 접근하기 힘들다

上段 中段 下段

다른 무기와 공격 태세가 조금 이색적이다

야테도

사이즈
- 검 길이 = 93.2cm
- 휘어진 부분 = 3.9cm
- 중량 = 1.9kg

야테도의 공격이 히트하는 순간. 호타루비가 가진 타도는 공격 거리에 있어 상당히 불리하다

上段 中段 下段

약간 무게가 있어 허리가 조금 낮춰지는 느낌이다

타도

양손으로 사용하는 것이 기본이지만 때에 따라서는 한손을 쓸 수도 있다. 베는 느낌이 날카로지만 기술을 구사하는 다른 검과 비교해 약간 늦은 편이다.

사이즈
- 검 길이 = 69.3cm
- 휘어진 부분 = 2.1cm
- 중량 = 1.5kg

타도와 언월도의 대전. 언월도의 공격시 능숙하게 사이드 스텝으로 바꾸면 상대의 품 속으로 파고들 수 있다

上段 中段 下段

검도와 비슷한 느낌을 주는 공격 태세

성왕 블레이드

베는 느낌이 좋지만 기술을 구사하는 속도가 느려 빈틈이 많은 편이다. 한손으로 사용할 수 있고 길이도 긴 편이라 초보자들이 편하게 사용할 수 있다.

사이즈
- 전체 = 79cm
- 검 길이 = 64cm
- 넓이 = 5.2cm
- 중량 = 1.4kg

야테도의 공격을 피해 반격의 기회를 노리고 있는 미카도

上段 中段 下段

한손으로 잡을 수 있어 상당히 편하게 기술을 구사할 수 있다

성왕검

조금 긴 나이프와 같은 느낌의 한손용 무기. 기술의 모션에는 빈틈이 적은 편이지만 상대에게 접근하지 않으면 공격이 힘들다.

사이즈
- 전체 = 72cm
- 검 길이 = 60cm
- 검 폭 = 2.3cm
- 중량 = 1.2kg

길이가 짧은 성왕검을 가진 다츠미가 상대의 빈틈을 노려 일발 필살을 노리고 있지만 왠지 조금 불안한 느낌을 준다

上段 中段 下段

중량이 가벼운 장점을 살려 날렵한 공격을 시도한다

레이피어

한손용 검으로 8종류 중 제일 가볍고 빈틈도 적다. 하지만 상대의 공격을 완벽하게 막아내기는 약간 파워가 부족한 것 같다.

사이즈
- 전체 = 75cm
- 검 길이 = 63cm
- 중량 = 0.9cm

묵직한 기사도 소드에 대적하는 레이피어. 파워에 밀리는 대신 민첩함을 살려 상대의 헛점을 노리면 간단하게 승리로 이끌 수 있다.

上段 中段 下段

몸을 비스듬이 세우며 날렵하게 검을 다루는 폼은 펜싱의 기본자세에 가깝다

CAPCOM

캡콤 격투 대공세 CPS Ⅲ 용 제1탄 소프트

워저드

장르	격투액션	발매일	미정
제작사	캡콤		

현존하는 캡콤 최고의 기판인 「CP시스템Ⅲ」용의 제 1탄 타이틀은 『워저드』로 결정됐다. 『워저드』는 격투 액션 게임 중에는 특이한 마법 시스템 등을 채택해 더욱 새로워졌고 그래픽만으로 보면 아케이드 게임 중 최고 수준일 것이다.

CP시스템3의 가능성 조사

동시 화면 발색수 3만색 이상! 램 용량도 4배!

지금까지의 「CP시스템2」에 비교했을 때 캐릭터에 사용 가능한 색수는 지금까지의 16색에서 단숨에 256색으로 증가했다.

화면 내에 동시 발색 가능한 색수는 3만색 이상! 이것만으로도 놀랍게 여겨진다. 게다가 램용량이 4배로 증가했고 처리 능력도 4배가 되어 캐릭터의 확대, 축소나 라인 스크롤도 훨씬 부드럽게 된 듯하다. 실제 움직이고 있는 화면을 보면 그 능력은 쉽게 알 수 있을 것이다.

확대 축소와 라인 스크롤이 정말 부드럽고 깔끔하다

다채로운 미스틱 매직과 미스틱 브레이크

이 게임에서는 마법 공격의 존재가 게임의 중요한 역할을 하고 있다. 마법공격에는 일명 전체마법과 같은 「미스틱 매직」과 일명 슈퍼콤보와 같은 「미스틱 브레이크」의 2가지 종류가 있어서 플레이어는 어느 것이든 임의로 선택할 수가 있다.

마법공격을 사용하는데는 마법 아이템이 필요하다.

마법 아이템은 플레이어가 처음에 2개정도 가지고 있고 그 외에는 플레이 중에 나오는 보물상자 속에 이 마법 아이템이 들어있을 때가 있다.

「미스틱 매직」과 「미스틱 브레이크」는 커맨드에 따라 사용할 수 있는데 미스틱 매직에 대해서는 특히 마법의 속성이 6가지가 있어서 플레이어는 임의로 그 속성을 골라 사용할 수가 있다.

미스틱 매직은 일명 마법 공격이다

패스워드 시스템

패스워드를 기억해두면 그 당시의 강력함으로 처음부터 플레이할 수 있다!

레벨업에 부가된 시스템으로 이 패스워드가 있는데 패스워드는 진행한 장면까지를 기억해 주는 것이 아니고 플레이어의 레벨업 내용만을 기억하여 다음에 플레이할 때 패스워드를 입력하면 그 때의 레벨로 첫장면부터 다시 시작할 수 있다는 내용이다.

마법 구슬의 색에 따라 속성이 다른 마법을 쓸 수 있다

드디어 일어선 4명의 용사들!

LEO(레오)

원래는 그리디티아라는 나라를 다스리는 왕이었던 레오지만 갑자기 공격해온 수수께끼의 군단의 힘에 의해 국외 추방당하는 몸이 되어 버렸다. 게다가 본보기로써 짐승의 모습으로 변하고 만다. 왕을 위해 모인 현자들은 필사의 노력으로 레오를 겨우겨우 반인반수의 모습까지는 되돌린다. 그리고 레오는 수수께끼의 제국에 복수를 맹세하고 여행을 떠난다

TABASA(타바사)

타바사는 노벨 마학상 클래스의 마학의 실력자. 뭐든 마학적으로 해명하지 않으면 성미가 풀리지 않는 성격. 타바사는 매일매일 고대마법과 근대마법을 조합한 초근대마학의 연구에 몰두하며 시간을 보냈다. 그런 타바사는 최근 각지에 발생하고 있는 이상 현상에 흥미를 가지고 있었다. 가슴의 목걸이가 사악하고 강력한 파동을 느끼고 있던 것이다

TAO(타오)

타오는 13살로 뛰어난 격투 센스와 다리에 갖추고 있는 화염륜을 무기로 하여 각지의 무도대회에서 차례차례 우승하고 있던 격투 소녀이다. 어느날 타오는 이웃마을의 무술대회에서 다시 우승한 후 모두에게 칭찬받을거라 생각하며 돌아왔다. 하지만 타오가 돌아온 마을에서 타오의 눈에 비친 그 광경은…

MUKURO(무크로)

무크로는 도쿠가와 장군 가문의 정원지기 중 한명이다. 그들은 나살류인술을 사용하고 자유자재로 변신하여 상대를 해치운다. 1999년, 섬나라 지팡은 수수께끼의 흑선 군단의 습격에 두려움에 떨고 있었다. 막부의 장군 나오스케는 흑선의 출현에 위기를 느끼고 나문 일족의 우두머리 무크로에게 흑선의 정체 폭로를 명하기에 이른다

춘리! 폴리곤 의상을 입었다

장르	격투 액션	발매일	96년 12월 예정
제작사	캡콤		

CAPCOM

스트리트 파이터EX

3D 대전 격투에 『스파2』가 난입했다! 대전 격투의 할아버지가 신세대의 배끔티를 입은 격이 됐지만 이 게임은 2D 스파 시리즈를 뛰어넘는 놀라운 게임성과 신 캐릭터 등으로 주목받고 있다. 올 겨울 아케이드 게임계를 뜨겁게 달굴 캡콤의 야심작을 전격 공개한다.

스파2의 감각으로 즐기는 3D게임

『스트리트 파이터EX』의 가장 큰 특징은 지금까지 2D게임에서만 가능했던 게임성을 3D 게임에 도입했다는 점이다. 여기서 말하는 2D 게임에서만의 게임성이라는 것은 원거리 공격(장풍과 같은..), 점프 공격, 점프로 시작되는 연속기 등으로 이러한 것들을 3D 폴리곤에서도 즐길 수 있다는 것이다.

조작성은 8방향 레버 + 6버튼을 사용하고 필살기도 파동권, 승룡권 커맨드를 입력하여 『스파2』와 같은 감각으로 거부감없이 플레이할 수 있다. 가드 시스템에 대해서도 레버를 뒤로 하면 상단 가드, 대각선 아래로 내리면 하단 가드가 되는 『스파2』 타입이므로 알기 쉽다.

꽝! 하고 작렬하는 승룡권. 역시 류는 이래야 되지

슈퍼캔슬 등도 가능

스파2라고 하면 격전의 재미가 가득찬 게임이지만 상대의 움직임을 살피며 이른바 시간끌기가 어느 정도 유효한 것도 사실이다. 그래서 『스파EX』에서는 신 요소가 추가된 듯하다. 상세한 것은 아직 모르기 때문에 자세히는 몰라도 이것을 잘 사용하여 시간을 끄는 상대에게 대 역전을 할 가능성도 있는 듯하다.

또한 같은 방식으로 게이지를 소비하여 이른바 슈퍼콤보와 같은 기술을 사용할 수 있게 되어 있는 듯하다. 하지만 여기에서도 새로운 요소가 여러가지 추가되어 있는 듯하다. 이 존재에 따라 여러가지 효과적 전술을 만들어낼 수 있음에 틀림없다.

이 게임에서도 슈퍼콤보 게이지가 있어서 뭔가 기술을 사용함에 따라 게이지를 모을 수가 있다. 게이지를 사용한다고 하면 역시 슈퍼콤보를 사용할 수 있다. 더우기 슈퍼콤보를 사용하여 보통 필살기로는 캔슬할 수 없는 기술도 캔슬해 버리는 「슈퍼캔슬」도 건재하다. 게다가 이것이 대폭 파워 업해있어서 통상 기술만이 아니라 필살기나 「슈퍼콤보」까지도 캔슬할 수 있다.

고대 기술의 사용자 북두 잡기 기술

프름프르나의 킥이 켄에게 적중!

3D용 스크류 파일 드라이버

가드 브레이크

슈퍼콤보 게이지의 또 한가지 사용 방법으로 새로이 「가드 브레이크」라는 시스템이 추가되었다. 이것은 게이지를 소비하여 각 캐릭터 고유의 가드 브레이크 기술이 발동하여 이 공격이 적중하면 상대방이 가드하고 있든 없든 비틀거리게 할 수 있다. 만일 상대가 체력이 약간 많은 상태에서 시간끌기에 돌입하더라도 가드 브레이크 기술이 적중하면 상대방이 비틀거리는 시간이 상당히 길어서 그때부터 1발 역전의 연속기를 사용하는 것도 가능하다.

타격처럼 보이지만 춘리의 잡기 기술

정의의 신 캐릭터들

지금 현재 판명된 사용 캐릭터는 스파2에서 류, 켄, 춘리, 장기에프 등 4명이고 오리지널 캐릭터로 북두, 프름프르나, 독트린다크, 스켈로매니어 등 4명이 있다.

류, 켄은 물론 파동권, 승룡권, 용권선풍각을 사용할 수 있다. 게다가 찍어 차기 등도 사용할 수 있는 느낌. 춘리는 분명 공중전에 강하여 선원축이 강력하게 될 듯하다. 신 캐릭터는 2D 격투가 아니고는 할 수 없는 특징있는 움직임과 기술을 지닌 캐릭터가 많다. 독트린다크는 상대를 와이어로 잡아서 폭탄을 던지는 등의 재미있는 공격이 가능하다.

어둠의 암살자인가? 독트린다크. 와이어를 던져 잡은 것을 끌어당길 수 있다

처음뵙겠습니다. 뭔가를 숨긴 듯한 저는 스켈로매니어입니다. 잘부탁드립니다

ARC

CAPCOM

류와 울버린이 캡콤의 왕좌를 놓고 격돌!

장르	격투 액션	발매일	미정
제작사	캡콤		

X맨 VS 스트리트 파이터

배리어블 히어로 배틀

마침내 발매일이 임박해온 『X-MEN VS SF』. 이번에는 보다 자세한 시스템을 소개한다.

캡콤의 스타들이 한자리에 집결했다. SNK의 킹오파에 대적하는 스타 캐릭터 격투 액션이 하반기 아케이드 시장을 뜨겁게 달굴 것이다.
특히 캐릭터 체인지와 에리얼레이브, 합체 기술 등 다양한 시스템으로 더욱 박진감 넘치는 격투가 될 것이다.

2인 1조. 파트너를 찾아라!

이 게임의 가장 큰 특징적인 부분. 그것은 반드시 2대 2로 싸운다는 기본 룰이다. 1인의 플레이어가 캐릭터 셀렉트 화면에서 사용 가능한 캐릭터를 2명 골라 그 2명을 사용하여 상대 팀과 싸우게 된다. 캐릭터의 교대는 언제라도 가능하며 체력 게이지는 각각 1개씩. 즉 2개가 있다. 상대팀의 것도 합치면 체력 게이지는 화면 내에 4개가 존재하는 것이다.

라운드라는 개념은 없이 상대팀의 체력 게이지 2개를 모두 없애는 것이 승리의 첫번째 조건으로 정말 스피디한 시합 전개이다.

계속하여 2명째를 고른다

자.. 대결이다!

합체기 & 교대기

언제라도 캐릭터 체인지가 가능한 「배리어블 히어로 배틀」을 채용하고 있는 것만큼 2인 동시 공격 기술과 교대시의 공격 등이 충실하게 되어있다.

다음의 3가지 테크닉을 잘 사용하여 터치 워크를 원활히 행하자.

「배리어블 어택」

일반적인 캐릭터 교대 기술. 강펀치와 강한 킥을 동시에 눌러서 화면 바깥에 있는 캐릭터가 발차기를 행하면서 뛰어 난입한다. 그때까지 싸우고 있던 캐릭터는 무적상태가 되어 화면 밖으로 나간다. 난입한 캐릭터는 무적이 아니므로 등장 시에 당할 가능성이 있지만 이 교대 모션은 대단히 빠르다. 가만히 있다가는 뛰어 들어오는 발차기에 당하고 만다.

울버린이 나가고 화면 밖에서 캐미가 등장

「배리어블 카운터」

상대의 공격을 가드하고 있는 도중 커맨드를 입력하면 파트너가 난입해 와 공격을 행한다. 이때 그대로 교대해 버려 가드하고 있던 캐릭터를 빼내올 수 있다. 다시 말하면 「제로카운터」와 같은 것으로 하이퍼 콤보 게이지를 1개 소비한다. 다만 배리어블 어택과 같이 빠져나가는 캐릭터는 무적이지만 난입하는 캐릭터는 당할 가능성이 높다.

춘리가 캐미의 공격에 대항하여 배리어블 카운터!

화면이 변하여 파트너가 등장한다. 그리고..

「배리어블 콤비네이션」

게이지 2개를 소비하는 합체 초필살기. 커맨드를 입력한 직후에 파트너가 나타나서 둘이서 하이퍼 콤보를 작렬시키는 것이다. 하이퍼 콤보 종료 후 캐릭터가 교대한다. 과연 2개나 사용할 만큼 위력은 뛰어나다. 화려한 연출로 되어있어 호쾌한 공격이지만 적당히 사용하려면 사용할 필요가 없는 기술이다. 사용하고 있는 캐릭터의 조합에 따라 효과적이기도 하고 전혀 쓸모가 없기도 하다.

예를 들면 베가의 '니프레스 나이트메어'와 같이 지상에서 다단히트를 하는 타격계의 하이퍼 콤보와 켄의 '승룡열파'가 동시에 발동하면 승룡열파가 상대 캐릭터를 공중으로 날려 버려 니프레스 나이트메어가 도중에 성공하지 못하게 된다. 역으로 서로 장거리 공격의 하이퍼 콤보라면 안심하고 사용할 수 있다. 또한 2개 이상 하이퍼 콤보가 있는 캐릭터로 파트너가 구성된 경우는 어느쪽이 나와 있는가에 따라 발동하는가 안하는가도 생각하지 않으면 안된다. 즉 어느 캐릭터가 어떤 하이퍼 콤보를 사용하는지 알고 있어야 한다.

울버린과 춘리의 배리어블 콤비네이션. 둘 다 돌진형이다

다운 회피 & 던지기 & 견디기

X-MEN, 마블 슈퍼 히어로즈는 가격당한 그래픽 상태의 상대에게 달려들어 계속 때리는 무서운 연속기가 있는 것으로 유명하다. 발차기로 뒹굴게 한 후 위로 쳐 올린 후 전방으로 날려버린 후 던지는 것 등이 노릴만한 포인트이다.

기술을 사용한 후, 지면에 부딪혀 튕기고 있을 때 따라가면 때릴 찬스이다. 당한 측으로서는 지면에 닿을 때 망설이지 말고 다운회피를 하여 불필요한 데미지를 피하지 않으면 안된다. 던져질 듯한 분위기에선 던지기 피하기를 사용해 보거나 혹시 던져진 후에라도 다운 회피나 견디기를 잊지 말고 입력하자.

큰 발차기로 2단 콤보가 된다. 이것에 캔슬을 걸어 필살기를 사용한다

캡콤의 또 다른 스파 제로 시리즈 등장

스트리트 파이터 제로 2 알파

장르	격투 액션	발매일	미정
제작사	캡콤		

CAPCOM

스트리트 파이터 시리즈에 신물이 난다고 하는 독자들도 있겠지만 이번에 캡콤이 다시 SF시리즈를 새롭게 등장시켰다. 그것은 바로 『스파 제로2 알파』. 이번호에서는 이 게임과 『스파제로2』와의 차이점은 얼마나 되는 지에 대해 알아보도록 하자.

3인의 류가 등장한다

『스트리트 파이터 제로2 알파』에서는 3가지 타입의 류가 등장하는데 처음 캐릭터 선택 화면에 있는 것은 지금까지 출시된 제로 시리즈에 출현했던 류이고 여기에서 스타트 버튼을 한번 더 눌러주면 엑스트라 캐릭터의 류가 된다. 이 류는 흔히 「대쉬 류」라고도 한다. 그리고 이 대쉬 류에서 다시 한번 스타트 버튼을 누르면 「살의의 파동에 눈을 뜬 류」가 된다. 하지만 여기서 한번 스타트 버튼을 누르거나 캐릭터 화면에서 커서를 움직이게 되면 보통 모습의 류로 돌아가게 되므로 새로운 캐릭터를 선택하고자 할 때는 이 점에 주의하도록 해야 한다.

류에서 스타트 버튼을 누르면 엑스트라 캐릭터인 류로 변하게 되고

다시한번 누르면 살의의 파동권에 눈을 뜬 류로 변하게 된다

제로 카운터의 제한

알파에서는 제로카운터를 사용할 때에 주의할 점이 있다.

그것은 콤보 게이지가 반 이상 모아져야 제로 카운터를 사용할 수 있다는 것이다. 더구나 특별한 메모리가 없기 때문에 익숙해질 때까지는 꽤 시간이 걸릴 것이다. 정확히 절반이 되었을 때의 사진을 게재하니 참조하면서 하루빨리 게이지를 익히도록 하자. 이러한 제한에 의해서 이제까지 제로 카운터를 많이 사용해 왔던 사람들에게는 알파에서는 조금 어려운 싸움을 해야 할 것이다. 이것을 대비하기 위해서 일반기나 필살기, 대공기 등을 보다 더 열심히 익혀 둘 필요가 있을 것이다. 이 게임에서 제로 카운터의 쓰임은 위기에 몰렸을 때 그 위기를 모면하는 수단으로 사용하는 편이 좋을 것이라고 생각된다.

엑스트라 캐릭터란?

이번 작품에서는 특정 캐릭터에 한해서 엑스트라 모드를 가지고 있다. 이것은 앞에서 설명한 것으로 알 수 있듯이 예전에 나왔던 『스파2 대쉬』에 나왔던 그러니까 그 정도의 성능을 가진 캐릭터이거나 그에 준하는 캐릭터들이다. 이 모드를 가지고 있는 것은 류, 켄, 춘리, 장기에프, 달심, 사가트, 베가 등 7인이다. 성능에 관해서는 장풍계의 경직이 제로2 캐릭터보다 짧고 보통 기술의 판정이나 형태가 다르게 되어 있다. 역시 어디까지나 대쉬에 등장했던 캐릭터들을 생각하면 이해하기 쉽다. 그러므로 이 캐릭터들을 선택하면 제로2에서 사용할 수 있었던 오리지널 콤보나 제로 카운터, 슈퍼 콤보 등은 사용할 수 없게 된다.

이것이 정확하게 절반이다. 이 이상 모으지 않으면 제로 카운터를 사용할 수 없다

오리지널 콤보의 변화

제로2에서의 오리지널 콤보는 보통 PPK 또는 KKP 등 3가지 버튼의 조합으로 시작되었지만 알파에서는 2개의 버튼으로 가능하다. 그러나 이것은 어떤 조건 상에서는 큰 발과 큰 주먹을 동시에 눌러야 한다. 제로2에서는 버튼을 먼저 누르는 사람에게 우선 순위가 있어서 작은 발 + 작은 발 + 작은 주먹 등 입력해서 실패하더라도 빈틈이 적은 조합을 주로 사용하였다.

그러나 알파에서는 조합은 간단해졌지만 실패할 경우 큰 데미지를 입을 가능성이 높아진 것이다.

새로운 스타일의 류

앞에서 설명한 것처럼 제로2 알파에서는 3가지 타입의 류가 있다. 류에 커서를 맞추고 한번 눌러주면 『스파2 대쉬』의 류가 되고 한번 더 누르면 「살의의 파동에 눈을 뜬 류」가 된다.

우선 이 3가지 캐릭터에 모두 공통되는 점은 파동권의 위력이 높지 않다는 것이다. 아무리 공격에 성공해도 그다지 데미지를 줄 수 없고 가까운 거리에서 공격에 성공해도 다운시킬 수 없기 때문에 이것은 류로서는 큰 타격이라고 할 수 있다. 그대신에 작열 파동권이 커맨드 기술로 추가되었다. 하지만 이것도 기술이 나오는 시간도 늦고 경직 시간도 길다. 물론 공격에 성공하면 상대는 불타게 되지만 근거리에서 성공시키지 못하면 다운시킬 수 없다.

춘리의 변경점은?

춘리가 알파에 등장해 가장 큰 변경점이라면 중단 발차기에 캔슬이 걸리지 않게 되었다는 점이다. 알파에서는 전체적으로 장풍계 기술이 약해졌듯이 기공권도 예외는 아니다. 공격력이 약해졌고 경직시간도 훨씬 길어졌다. 통상기도 리치가 짧아졌고 대체로 약해졌다는 느낌이 강하다. 춘리는 중국풍의 타입과 스파2 타입의 춘리를 사용할 수 있으며 중국풍 타입은 기공권이 커맨드로는 되지 않고 게이지가 있어야 되지만 스파2 타입은 슈퍼 콤보 게이지가 없고 서서 중 펀치나 원거리 서서 강 킥의 그래픽에도 차이가 있다. 학각탑은 근거리에서 레버 입력만으로 가능하게 되어 제로2 타입과는 달리 중단공격으로 되어 있다.

근거리에서 큰 킥은 무릎차기로 변경

게다가 캔슬을 걸 수도 있다

작은 발차기 후에

작은 킥 + 큰 주먹으로 어퍼를 연속기로 사용할 수 있다

마구잡이 차세대 이식작전 최종 승리자는?

SEGA VS SNK

The Future Is Now SNK

요즘들어 경쟁이식 붐이 일고 있는 추세이다. 자사의 아케이드 작품은 물론 타사의 아케이드 작품까지 화려한 이식으로 게임 매니어들을 사로잡겠다는 세가의 철두철미한 자존심과 PS의 간간히 발매되는 아케이드 이식작! 알고 보면 세가의 아케이드 작품을 빼고는 대표적으로 SNK, CAPCOM, NAMCO.... 이외에 그렇게 눈에 띄는 서드파티가 없다. 그런데 최근 유저들사이에서는 세가의 이식작에 대한 불만의 소리와 서드파티로 돌아선 SNK 이식작에 대한 찬사의 박수를 보내는 현상이 벌어졌다! 챔프에서는 명인을 긴급 소집, SEGA와 SNK이식작에 대해 비교분석을 해보았다.

차세대 이식으로 나타나는 치열한 공방전

SEGA ENTERPRIES 라는 H/W & S/W COMPANY는 예전 MD시절의 화려한 과거가 있기 때문에 지금의 새턴이라는 차세대 기종을 창출해냈다고 해도 과언이 아니다.

그러나 요즘 SEGA는 고심하고 있다. PS에 눌리려니 자존심이 구겨지고 자사의 게임을 이식하자니 완전이식을 원하는 유저들의 아우성 소리에 질리고... 최대 1300만 색을 사용할 수 있는 있는 새턴이 아케이드 이식을 하면서 초라해지고.. 자사의 아케이드 게임 이식도의 떨어짐 때문에 이식된 게임의 인기도가 SNK라는 새턴내의 서드파티에게 눌리고 있는 실정이니 이 얼마나 답답한 노릇인가.

새턴의 우위를 지키기 위해 SNK라는 서드를 끌어들인 것은 우선은 성공이었다. 새로운 시스템들을 사용해서 KOF'95, 리얼바우트 아랑전설 등을 훌륭히 이식했으니 말이다.(PS용으로 이식된 KOF'95, 창홍랑무쌍검 등의 이식도에 비하면 환상적인(?) 이식에 성공했기 때문에 새턴은 조금이나마 PS를 누르는데 성공했다.) 하지만 오히려 그것 때문에 SEGA와 SNK의 아케이드 게임 이식도가 비교되며 새턴에서의 SEGA의 위상이 떨어지고 있다.

한편 PS용 아케이드 이식작을 보면 히트작인 철권2는 PS와 같은 기판을 사용하여 아케이드와의 차이는 거의 찾아 볼 수 없을 정도로 완벽 이식에 성공했으며 최신작인 「스트리트 파이터 제로2」는 전작과 달리 새턴과 거의 같은 이식률을 자랑하고 있다.

SEGA의 자존심으로 대표되는 AM팀들

Virtua Fighter Kids

AM팀들은 새턴용 3D 폴리곤 게임의 선봉장격인 세가의 자신만만한 개발팀들이다. 아케이드용으로 만들어진 AM팀들의 작품들을 보면 찬사가 절로 나올 정도이다. 하지만 새턴으로의 이식작을 보면 정말 AM팀에서 만든 것인지 한숨만 나온다. 앞으로 나올 기대작들에는 지금까지의 영향이 미치면 안되는데.... 예전의 아케이드 버파2의 이식으로 한때 붐을 이루었던 새턴. 이제 버파2 발매 이후 거의 1년이 다 되어가고 있다. 그 사이에 타 서드들의 아케이드 이식작들의 숨가쁜 발매가 성황을 이루었고 그 중의 소프트들을 살펴보면 역시 2D 게임에는 강한 면을 보여주었다. 반면 3D에서 빈약한 능력을 보여주는 새턴. 「데이토나 USA」「버파1,2」「투신전」「세가 랠리」등등. 폴리곤 기능이 빈약한 새턴에서의 폴리곤 조절이 무척 힘든지 폴리곤이 깨지는 일

SNK의 자존심 "시리즈" 게임

아케이드용 격투 게임의 왕자로 불리우는 SNK. 이 회사가 교차계약을 하며 SS, PS에 자사의 게임을 이식하기로 한 이후 약속대로(?) 자사의 히트작들을 속속 이식하기 시작했다. SNK는 어느 한 소프트가 히트되면 이것으로 끝까지 물고 나간다는 사실은 다 알 것이다. 히트된 게임에서 발견하는 개선점들을 찾아 그것을 수정, 개편하여 그 다음 시리즈로 연결 시키는 것이다. 그 예가 아랑전설 시리즈, KOF 시리즈, 용호의 권, 마지막으로 사무라이 시리즈이다. 그 중 시리즈가 제일 많은 것이 아랑전설 시리즈이다. 1,2,스페셜,3 그리고 외전격인

은 이미 흔한 일이 되어버렸다.

재탕의 연속 버철 파이터 키즈

전체적인 면 -7점

버철 파이터2 이후 버파키즈의 초월 이식 발매로 다시 한번 ST-V와 새턴의 위력을 발휘한 게임. 모든 면에서 아케이드보다 월등히 파워 업되어 등장했다.

그래픽에서는 더 깔끔해지고 부드러워졌으며 그래픽의 발전이 소프트의 판매율에도 미쳤을까 하는 생각이 든다. 그리고 이 게임을 위해 일본내에서는 대대적인 이벤트 행사까지도 서슴치 않았고 한다. 그만큼 이 게임에 거는 기대또한 컸다고 봐야될까?

옵션적인 면 -9점

세가에서 이식하는 자사 소프트에는 특히나 많은 옵션을 추가하는 것이 특징이다. 버파2에서도 그런 면모를 보여주었다. 그리고 새로운 콤보 쯔꾸르 모드라는 것이 추가되었는데 캐릭터마다 사용하기 어려운 기술을 버튼 하나로 간단히 사용하는 간편한 시스템이었다. 그러나 다른 면에서 본다면 다른 옵션들은 버파2 보다 대체적으로 낫다. 와이어 프레임 모드까지 만들어졌고 관전모드의 새로운 즐거움과 엔딩 극장이라는 아이디어 옵션 등.. 참신한 것들이 많았다.

그래픽 & 사운드 면 -7점&8점

깔끔해졌다. 승리했을 때의 쓰러져 있는 상대를 볼 수 없는 것은 똑같지만 폴리곤이 깨지는 현상(여기서는 아케이드와 비교한 것이다)이 거의 없어졌고 배경 색과 캐릭터 색이 아케이드보다 선명해졌다. 또 오프닝과 엔딩의 CG화가 더욱 게임을 살려주고 있다. 사운드도 아케이드보다 훨씬 나아졌다. 버파2와의 사운드의 매치도 잘 되었고 새턴도 초월 이식을 할 수 있다는 것을 처음으로 보여준 게임이었다.

성급했던 파이팅 바이퍼즈

전체적인 면 -7점

엄청난 실패의 산물 파이팅 바이퍼즈! 이 게임의 기대도는 엄청났지만 형편없는 이식도로 인해 유저들의 기대를 짓밟아버렸다. 옵션의 다양함은 칭찬해줄만 하다. 빅헤드 모드와 벽이 사라지는 것, 6명의 캐릭터 추가에서 노력의 기미가 엿보였다. 능력이 다른 기판의 게임 리얼바우트가 나온 것이다. 그리고 리얼바우트 차세대 게임기인 SS에 이식이 되었다.

LOADING이 너무 긴 참홍랑 무쌍검

전체적인 면 -7점

아쉬움이 남는 작품이다. SS보다 일찍 발매되었지만 고칠 점이 많기 때문에 SS용에 관심이 기울여지는 것이 사실이다. PS의 사무라이는 KOF'95에서 지적되었던 로딩시간의 문제점에도 불구하고 로딩시간 문제는 전혀 고쳐지지 않은 채 발매되었다. 또한 자주 보이는 게임의 느려짐 등등.. PS로 이식되는 SNK 게임에 대한 불안감이 들어가게 한다.

굳이 이 게임의 의의를 생각한다면 아케이드용 인기 게임이 가장 먼저 이식되었다는 것 정도?

이것은 아케이드용 화면이다

옵션적인 면 -6점

보통 아케이드 또는 타 기종에서 이식된 게임은 그 게임을 즐겨본 유저들에게는 새로운 묘미를 느끼게 하기 위하여 , 처음 즐기는 유저들은 더욱 재미있게 즐길 수 있도록 새로운 옵션이나 게임방식을 첨가하는 것이 보통이다. 그러나 사무라이 참홍랑 무쌍검에는 이러한 기본적인 것마저도 빠진 상태이다. 이 게임은 초기화면에서 선택할 수 있는 것이 4가지에 불과하다. 이런 무성의로 인해 게임의 신선함과 재미를 떨어뜨렸다는 것이 치명적인 실수로 남을 것임에 틀림없다.

그래픽 & 사운드 면 -7점 10점

사무라이의 그래픽은 1탄과 2까지는 배경 그리고 캐릭터의 질감까지도 고정되어 있었다. 너무 난해하지 않아 유저들의 많은 사랑을 받고 아케이드 정상에 우뚝 선 적도 있었다. 그러나 모든 것을 떠나서 PS의 이식은 과감히 '짱'이라는 비속어를 쓴다해도 떳떳할 듯하다. 그래픽의 철저한 이식이라면 마당발격인 SNK가 사무라이의 이식으로 일이만큼의 호평(?)을 받을지라는 여운을 남기며...

예로서 하오마루의 검을 이용한 장풍계 기술이 이상하게도 변해버렸다는 것이다. 모든 장풍계 기술이 허술의 벽을 넘어 무색할 정도로 파워 업(?)되어 발매되었다. 프레임의 저하와 요인이 된 '슬로우 모션 게임'이라는 새로운 기술 도입으로 문제를 일키는 SNK 이식작 「사무라이 참홍랑 무쌍검」. 그래도 보강차원으로 배경상에서 흡사 오케스트라의 연주감이 느껴지는 사운드는 정말 끝내준다고 할 수 있다."

높은 이식도 자랑 킹 오브 파이터 95(PS, SS)

전체적인 면 SS-9점 PS-6점

신 시스템 트윈 어드밴스드 시스템을 이용한 콤패 동봉 발매로 새턴으로의 이식은 거의 성공에 가까울 정도의 이식율을 보여주었던 KOF'95. 그러나 PS로의 이식은 실망 자체였다. 자그마치 20초 가량의 로딩시간을 매 게임마다 처참히 체험해야 했던 즐거움(?)으로 많은 유저들의 질책을 받았던 이

그리고 이것은 아케이드

Scoop Catch

전캐릭터들의 이미지 일러스트

을 이식하는 문제에서 생기는 여러 가지 삭제 때문에 완전 이식을 바라진 않았지만 각 캐릭터들의 개성이 물씬 넘치는 것이 특징인 파이팅 바이퍼즈가 캐릭터마다 느껴지는 감, 조작성 등이 떨어지게 느껴지는 것 때문에 유저들에게 실망을 안겨 주었다.

옵션적인 문제 -8점

비기들이 아주 많은 파이팅 바이퍼즈, 빅헤드 모드에서 펩시맨까지, 그리고 주차장에 박혀있는 펩시차량, 에어포트의 비행기의 연착(?), 또 트레이닝 모드라는 것이 있어 게임에 들어가기 전에 초보자들 그리고 충분한 연습을 할 수 있다.

옵션중 하얀색의 옵션에서는 다양한 모드로 게임을 즐길 수 있도록 되어 있다. 그리고 각 캐릭터마다의 엔딩을 기록하여 보고싶을 때 볼 수 있는 포트레이트 모드는 신선하였다. 플레이 백 모드는 자신의 플레이를 기록하여 다시 볼 수 있는 항목으로 멋진 또는 우스운 플레이를 연출한 후 다시 보며 즐길 수 있다.

하지만 이런 여러 가지 모드들을 즐기는 것은 어마어마한 세이브 용량을 필요로 한다. 파워메모리를 사용하지 않는 유저라면 본체에 저장되어 있는 대부분의 메모리를 지워야한다.

그래픽 & 사운드 면 6점 -8점

바이퍼즈의 그래픽은 아케이드용 기판에 비해 엄청나 떨어지는 새턴의 능력을 그대로 보여준다. 또 다시 출현한 그림자의 나무토막화, 배경을 보고만 있어도 떨어지는 박력, 캐릭터의 축소! 다른 기판으로의 이식률이 어느 정도의 근사치까지는 접근을 했다해도 그 이상의 좋은 평가는 유저들이 하는 것이 아니겠는가.

그리고 폴리곤의 잦은 깨짐이 더욱 서러운 여운으로 남는다. 특히 빅헤드 모드로 플레이하는 순간에는 게임의 도입부분 부터 당찬 한숨(?)이 나오게 한다.

하나는 파이팅바이퍼즈의 간판 스타?

새턴용 파바

이것은 아케이드용 파바 화면

식작이였다. 하지만 새턴의 엉망 난이도에 비해 난이도 조절이 알맞게 이루어졌고 게임 모드에서도 약간은 신경 쓴 흔적이 보였다.

옵션적인 면 - 8점

아무래도 옵션적인 면에서는 PS가 월등히 좋아졌다고 볼 수 있다. 팀배틀 싱글 모드가 각각 VS, VS CPU로 설정이 되었다. 새턴에서는 거의 기본적인 것으로만 설정되었고 PS에는 그 이상으로 버전 업이 되었다. 게임중에 버튼 조작을 할 수 있는 시스템도 건재하고 여러 모로 SS이나 PS도 수월한 이식이 되었다.

그래픽 & 사운드 면 8점 - 8점

SS용은 캐릭터의 필살기사용에서 보여주는 광원 효과에서 아케이드에 비해 질이 떨어진다는 평가를 받은적이 있다. PS에서는 SS보다는 보기 좋게 만들어 좋은 평을 받았다. 그러나 PS용은 이런 것들을 제외하고는 시원치가 않았다는 것은 사실이다. 사운드면에서는 SS에는 아케이드 오리지널 사운드를 채용했고 PS는 어레인지된 사운드를 각각 채용하여 나름대로의 특성을 지녔기 때문에 유저의 취향에 따라 느끼는 정도가 다를 것이다.

만족한 리얼 바우트 아랑전설

REAL BOUT 餓狼伝說

전체적인 면 -7점

8메가 램팩의 채용. 예전의 트윈 어드벤스드 시스템에서 한단계 진화된 것이다. 이것은 한 단계의 발전을 거둔 시스템으로 확장된 램 용량을 이용해서 CD의 데이터를 더욱 많이 읽어들일 수 있다. 램 용량이 늘어난다는 것은 CD게임의 단점인 잦은 로딩을 줄여줌으로 게임의 쾌적감을 더해준다는 말이 된다. 이러한 신 시스템을 최초로 사용한 리얼바우트 아랑전설은 신 시스템의 위력을 여지없이 발휘하였다. 아케이드용 리얼바우트와 비교하는 것은 의미가 없겠지만 네오지오CD와 네오CD-Z 용으로 발매된 리얼바우트와 비교한다면 로딩시간의 엄청 난 단축을 보여주고 있다. 게임 초기에 20여초의 로딩, 매 게임마다 로딩로딩로딩...을 계속하는 네오CD용에 비해 단 12초로 끝나는 놀라운 로딩시간은 신 시스템으로 인해 얼마나 발전할 수 있는지를 느끼게 한다.

옵션적인면 -6점

대부분의 SNK 게임은 게임 메뉴, 옵션 부분의 빈약함을 느끼게 한다. KOF'95가 그랬고 이번의 리얼바우트에서도 그런 것들이 보인다. 게임은 잘 만들어졌는데 게임 메뉴가 단순한 것이 옥의 티라고 할 수 있다. 특히 이번 리얼바우트는 대전 격투 게임에서 당연히 있어야 할 대전모드조차 없다. 따라서 대전중 캐릭터를 바꾸고 싶을 경우는 일부러 지고 다시 이어서 해야한다. 조금만 신경쓰면 될 것을 어째서 이렇게 만들었는지 의문이다.

그래픽 & 사운드 면 -9점

여러가지 면에서 만족스러운 이식이다. 게임 화면에서부터 각각의 연출까지 유저들에게 만족감을 가져다 줄 것이다. 양 사이드의 담벼락 연출과 히트 콤보수 기록 등 여러가지 게임 시스템들이 똑같이 재현되었다. 또한 아케이드에서 사용하였던 연속기도 사용 가능하다. 특히 잘 된 것은 사운드. CD음원을 사용하여 뛰어나고 웅장함을 자랑한다. 단, 효과음 부분에 약간의 문제가 있는데 아케이드용에 비해 답답한 느낌을 지울 수 없을 것이다.

이것이 리얼 바우트의 화면이다

「스트리트 파이터 제로2」 차세대 PS,SS 양기종 능숙 테크닉

차세대 양대 기종으로 등장한 아케이드의 명작 「스트리트 파이터 제로2」.
1달이라는 짧은 간격을 가지고 등장한 이 게임에 대한 유저들의 의견은 분분하다. 특히 아케이드용 오리지널 버전과 비교하여 장.단점에 대한 날카로운 비평들이 많았다.
이에 챔프는 유저들의 의견을 수렴, 기종별 특징을 알아보고 쓸만한 연속기, 숨겨진 것들을 체크해 보도록 하겠다.

플레이스테이션용

스트리트 파이터 제로 2(이하 SFZ2)는 차세대기종 플레이 스테이션에 가장 먼저 이식되었다. 8월 9일 발매된 이 게임은 전작 스트리트 파이터 제로의 이식도에 비하면 놀랄만큼 발전된 이식도를 보여준 것이다.

게임을 즐기는 시간의 50%정도나 되어서 유저들을 경악시켰던 로딩시간이 대폭 빨라졌으며(엄청난 로딩 때문에 지겨운 게임으로 낙인찍힌(?) 전작 SFZ와는 달리 캐릭터 선택시 8-9초 정도의 로딩만을 필요로 한다.)~조작성도 더욱 좋아져 자신이 원하는 필살기를 쉽게 사용할 수 있다.

메인 캐릭터 10명 + 숨겨진 캐릭터 3명으로 구성된 전작과는 달리 등장 캐릭터가 대폭 증가하고 각 캐릭터의 개성이 더욱 강조된 것이 이 게임의 가장 큰 장점이라 하겠다.

약간의 삭제

완벽 이식에 가까울 정도로 훌륭하게 이식되었지만 역시 완벽이라는 것은 없는 가?? 특별히 신경쓰지 않고 게임에 열중한다면 크게 느낄 수 없지만 작은 것이라도 유심히 관찰하고 꼬투리 잡으려고 노력(?)한다면 옥의 티가 조금씩 보인다. 물론 게임에 지장을 줄 정도는 아니고 아주 미세한 부분이 아케이드용과 차이 난다.

VS

새턴용

플레이스테이션용 SFZ2보다 약 한달 가량 늦게 발매된 새턴용 SFZ2.

전작의 이식도에 비해 놀라울 만큼의 이식도를 보여줬던 PS용에 비해 한달 가량 늦게 나온 만큼 더욱 충실한 만족도를 보여주고 있다. 로딩 시간은 PS용과 비슷하다. 전작처럼 월등히 빠른 로딩을 기대한 유저라면 약간은 실망했을지도 모른다. 하지만 오프닝, 선택 캐릭터의 수, 옵션 등 여러가지 발전된 면에서 기다린 만큼의 만족을 충분히 느낄 수 있다.

여러가지의 충실한 재현

PS에서 삭제되었던 여러가지가 새턴용에서는 재현되었다.

겐 스테이지의 고인 물 위에 캐릭터의 모습이 비치는 것도 재현되었고 'ROUND 1', 'FIGHT!' 뒤의 그림자도 만들어졌다.

MODE SELECT
ARCADE MODE
VERSUS MODE
TRAINING MODE
SURVIVAL MODE
OPTION
BACKUP
ILLUSTRATIONS

새턴용 게임은 색채가 좀 어둡고 강렬한 것이 특징인데 SFZ2에서도 그 특징이 나타나고 있어서 아

예를들면 겐 스테이지를 체크할 수 있다. 아케이드의 겐 스테이지를 보면 바닥에 물이 고여 있는 것이 보인다. 이 물 위로 캐릭터를 이동시키면 캐릭터의 모습이 물에 비치는 것을 볼 수 있다. 하지만 어떤 이유인지는 모르겠지만 PS용 SFZ2에서는 이것이 삭제되었다. 아케이드용을 즐기며 이렇게 세세한 부분까지 신경쓰다니...!! 하며 개인적으로 상당히 마음에 들어하던 부분이었기 때문에 상당히 아쉬움이 남는다.

또한 사소한 부분이지만 대전 시작시 나오는 'ROUND 1', 'FIGHT!'라는 단어 뒤의 그림자가 삭제되었다.

또한 캐릭터별로 약간의 동작 삭제가 있지만 게임에 영향을 줄 정도는 아니다.(자세히 관찰하지 않으면 눈에 띄지 않는다.)

아케이드용 제로2의 이식작

아시다시피 SFZ2는 일본 내수용, 아시아 수출 버전인 제로2와 미국,유럽 수출 버전인 알파2가 있다. 제로2와 알파2는 거의 똑같다고 할 수 있지만 약간의 차이가 있는데 캐릭터의 이름이 약간 다르다는 점과 숨겨진 캐릭터가 다르다는 점이 있다.

제로2는 내쉬,베가가 등장하는데 반해 알파2는 같은 캐릭터임에도 불구하고 찰리,M.바이슨처럼 이름이 다른 것이 그것이다. 또한 제로2의 숨겨진 캐릭터는 진 고우키와 슈퍼 스트리트 파이터2X 때의 춘리가 있다.

진 고우키는 고우키에 비해 순옥살의 빠르기, 이동거리가 엄청 나졌고 참공파동권을 2개씩 발사한다는 점 등이 특징이고 SSF2X 버전 춘리는 기공권의 커맨드가 SSF2X 때와 동일하고 복장 또한 SSF2X 때의 모습으로 등장한다는 특징이 있다.(이때의 춘리 복장이 더 예뻐서 이쪽을 선택하는 사람들이 많이 있다.)

알파2의 숨겨진 캐릭터로는 이블 류, 슈퍼 스트리트 파이터2X 때의 춘리, 스트리트 파이터2때의 달심과 장기에프가 있다.

이블 류는 류의 기본기에 순옥살, 아수라섬공 등이 추가된 캐릭터이다.

(SFZ2 만화를 보신 분은 아시겠지만 류는 고우키와 같은 살의의 파동 의 잠재능력을 가지고 있다. 강력하지만 사악한 이 잠재능력을 억제하기 위해 류는 상당히 괴로워하지만 결국은 강인한 정신력으로 사악함을 억누르고 강인함만을 얻게 된다.

이블 류는 이 살의의 파동에 휩싸인 류의 모습을 보여주는 캐릭터인 것 같다.) SF2X 버전의 춘리는 앞에서 말한 것과 동일하고 SF2 버전의 달심, 장기에프의 특징은 필살기 게이지가 없는 것이다. 따라서 초필살기도 없는 것이다. 하지만 SFZ2의 복잡한 기술들 대신 SF2 때의 간단하고도 쓸만한 기본기, 필살기들을 사용할 수 있으므로 SF2만을 즐긴 분도 재미있게 즐길 수 있다.

이 두가지 버전 중에서 PS용 케이드용의 분위기를 잘 나타내고 있다. (캡콤의 대부분의 게임은 밝은 분위기의 그래픽을 보여주는데 SFZ2는 좀 어둡고 강렬한 색채를 보여준다.)

VS

아케이드용 제로2+알파2 ??

앞서 말했듯이 아케이드용에는 제로 버전과 알파 버전이 있다. 새턴용 제로2는 놀랍게도 제로2의 숨겨진 캐릭터와 알파2의 숨겨진 캐릭터 모두를 고를 수 있다. 그리고 캐릭터들의 이름은 제로 버전이다.

이블 류 선택법

커서를 류에 맞춘다.

스타트 버튼을 한번 눌러준다.(계속 누르고 있는 것이 아니다.) 아돈-고우키-아돈-류의 순서로 커서를 이동시킨 후 스타트 버튼을 누르며 다른 버튼을 눌러서 고르면 된다. 이블 류는 오리지널 콤보 성공시 나오는 마크도 고우키와 동일하다.

SSF2X 버전 춘리 선택법

PS와 동일하다. 커서를 춘리에 맞춘 후 약 3초간 스타트 버튼을 누른 후 고른다. 이 방법을 사용하면 엔딩에서도 춘리의 복장이 바뀌어져서 나온다.

SF2 버전 장기에프 선택법

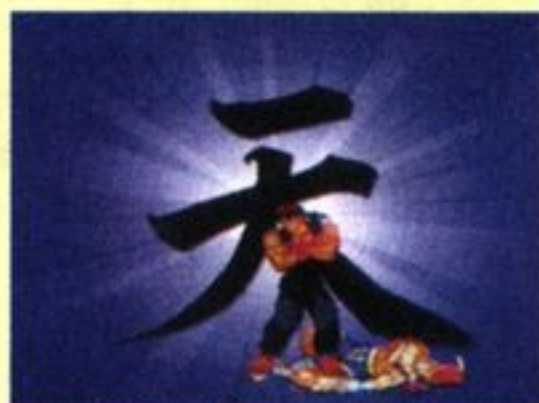
커서를 장기에프에 놓고 스타트 버튼을 한번 누른 후 소돔-로즈-버디-내쉬-달심-류-아돈-춘리-가이-켄-장기에프의 순서로 옮긴 후 스타트 버튼을 누르며 고른다.

SF2 버전 달심 선택법

커서를 달심에 놓고 스타트 버튼을 누른 후 장기에프-사가트-내쉬-달심의 순서로 옮긴 후 스타트 버튼을 누르며 선택한다.

진 고우키 선택법

커서를 고우키에 놓고 스타트 버튼을 누른 후 아돈-겐-사쿠라-로즈-소돔-단-가이-로렌토-사쿠라-로즈-버디-고우키의 순서로 커서를 옮긴 후 스타트 버튼을 누르며 선택한다.

이상의 숨겨진 캐릭터 선택법을 한번씩 성공한 후 저장하면 캐릭터에 커서를 맞춘 후 3초간 스타트 버튼을 누른 후 선택하는 간단한 방법으로 숨겨진 캐릭터의 선택이 가능하다.

그밖의 달라진 점들

새턴용 SFZ2의 오프닝은 PS용과는 달리 동화상이 아니고 다시 만들어진 것이다. 그래서 PS용보다는 훨씬 보기좋다.

역시 늦게 발매된 값을 한다??

서바이벌 모드가 새롭게 추가되었다. 일정량의 라이프 게이지를 가지고 등장 캐릭터 18명과 싸우는 것이다.

이긴 사람 수, 시간 등이 기록되므로 상당히 매력있는 게임 모드라고 할 수 있다.

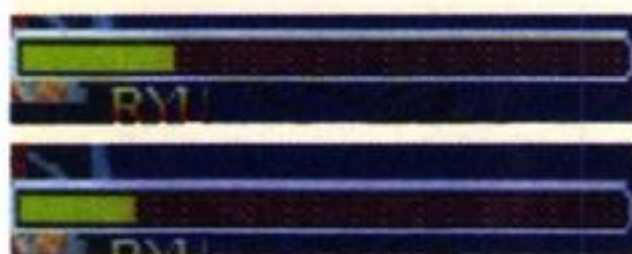
PS용 SFZ2에 게임광고가 있다면 새턴용 SFZ2에는 일러스트 모음이 있다.

총 100장의 SFZ1,2 관련 일러스트이 있는데 이중에는 구하기 힘

SFZ2는 아케이드용 제로2를 이식한 것이다. 그렇기 때문에 이블류, SF2버전 달심, 장기에프는 등장하지 않고 진 고우키와 춘리를 고를 수 있다.

게임	이름	숨겨진 캐릭터
제로2	내쉬	진고우키
	베가	춘리
알파2	잘리	이블류
	M.바이슨	춘리
		달심
		장기에프

진 고우키 선택법

우선 커서를 고우키로 옮긴다. 그리고 SELECT버튼을 누른 상태로 커서를 아돈-춘리-가이-로렌토-사쿠라-로즈-버디-고우키-베가-단-고우키의 순서로 이동한 후 버튼을 눌러서 선택한다.(SELECT 버튼은 계속 누르고 있는다.) 단,메모리 카드에 저장한 후에는 고우키에서 SELECT버튼을 약 3초간 누른 후 고르면 된다.

고우키와 진 고우키와의 파워 차이

SSFX2 버전 춘리 선택법

상당히 간단하다. 춘리에 커서를 놓고 약 3초간 SELECT버튼을 누른 후 고르면 된다.

그밖의 달라진 점들

PS용 SFZ2의 단점 중의 하나는 오프닝이 동화상이라는 것이다. 전작의 무시무시한 로딩을 없애기 위한 방편으로 PS용으로 제작한 오프닝대신 아케이드용 오프닝을 동화상으로 만들어서 넣은 점이다. (덕분에 PS용 게임 오프닝 사상 최악의 화질을 자랑한다.) 하지만 덕분에 로딩이 빨라졌으니 발전한 것이라고 해야하나?? 또, PS용 SFZ2에는 전작처럼 게임 광고가 들어 있다. 앞으로 발매될 『브레스 오브 파이어3』에 관한 광고가 그것이다. 폴리곤을 이용해서 부드럽게 움직이는 배경들과 여러가지 장면들을 미리 볼 수 있다. 이 광고는 PS로 이식되는 SFZ 시리즈에 꾸준히 들어가고 있는데 만약 앞으로 나올 스트리트 파이터 EX 등에도 광고가 들어간다면 PS용 SF시리즈의 새로운 전통(?)이 되지 않을까? 전작의 사운드는 CD음원을 사용했다. 그래서 상당히 만족스러운 음질을 자랑했다. 하지만 SFZ2는 CD음원이 아닌 내장 음원을 사용해서 배경음악, 효과음 등이 좀 떨어지는 편이다. 또한 캡콤 게임은 특유의 Q-SOUND 때문에 타 게임들에 비해 멋진 음향효과를 자랑했는데 이것 또한 사용되지 않았다. 그래서 아케이드용에 비해 SOUND 전체적인 부분이 떨어짐을 느낄 수 있다. 하지만 단점만 있는 것은 아니다. 내장 음원을 사용한 덕분에 게임 도중에 음악이 끊어지는 현상이 사라졌다.

게임 음악에 별로 신경을 안 쓰는 유저라면 오히려 더 마음에 들지도 모른다

든 일러스트들도 상당수 있고 (특히 춘리, 사쿠라의 일러스트가 많이 있는데 멋진 그림들이 많기 때문에 춘리와 사쿠라의 팬들은 대만족할 것이다.)

일러스트

게임 스티커(?)도 있기 때문에 이 일러스트집만으로도 SFZ2를 소장할만한 가치를 느낄 것이다.

아케이드용과 PS용은 캐릭터 복장의 색깔을 고르는 방법이 동일하다. (버튼 하나를 누를 때, 버튼 두개를 누를 때, 오토가드 선택시 등..에 따라 색깔이 변한다.)

하지만 새턴용은 어떤 버튼으로 선택하느냐에 따라 색깔이 달라진다. (6버튼이므로 6가지 색깔이 있다.)

서바이벌 모드

사운드는 PS용처럼 내장음원을 사용했다. 그래서 장단점은 PS용과 동일하다.

게임 도중 효과음이나 캐릭터들의 음성이 잘 안들릴 경우가 있는데 1P,2P 모두 같은 캐릭터를 선택한다면 확실한 음성을 들을 수 있다.

PS용과는 달리 새턴용에는 몇가지 새로운 비기가 있는데 오리지널 콤보 무한대 사용과 연타기능이 그것이다.

오리지널 콤보 무한대 사용

이것은 트레이닝 모드에서만 사용이 가능하다. 캐릭터 선택시 L버튼과 스타트 버튼을 누르며 선택하면 오리지널 콤보를 시간 무제한으로 사용할 수 있다. 또한 보통의 오리지널 콤보처럼 무조건 앞으로 달려나가지도 않고 점프까지 가능하므로 누구나 쉽게 99연타를 만들 수 있을 것이다. (공중에 띄워놓고 떨어뜨리지 않고 때리면 간단히 99연타가 가능하다.)

연타 기능

모든 모드에서의 사용이 가능하다. 캐릭터 선택시 R버튼과 스타트 버튼을 누르며 선택하면 버튼을 누르고만 있어도 연사가 되는 연타기능을 사용할 수 있다.

참고로 트레이닝 모드에서 캐릭터 선택시 L버튼과 R버튼과 스타트버튼을 누르면서 선택하면 연타기능+오리지널 콤보를 사용할 수 있기 때문에 실제로는 불가능한 무시무시한 콤보를 만드는 것이 가능하다.

양기종에서 공통으로 사용할 수 있는 연속기들

연속기

캐릭터	연속기
류	점프 강펀치-서서 강펀치-(진공)파동권 점프 강펀치-서서 중펀치-중승룡권 진공용권선풍각-점프 중펀치 앉아 중펀치-앉아 중킥-강파동권 서서 강펀치-앉아 중펀치-진공파동권 점프 강킥-앉아 약킥-앉아 약킥-진공파동권 점프 강킥-앉아 약펀치-앉아 강펀치-진공파동권 점프 중펀치-앉아 약펀치-서서 중펀치-진공용권선풍각
켄	점프 강킥-앉아 약킥×3-신룡권 점프 강킥-서서 중킥-강 승룡권 공중용권선풍각-서서 중킥-승룡열파 점프 강펀치-앉아 중킥-승룡열파 점프 강펀치-앉아 강킥-신룡권
춘리	점프 강펀치-앉아 중킥-강기공권 점프 강펀치-앉아 강킥-백열각 점프 강펀치-서서 소펀치×2-패산천승각 점프 강펀치-중펀치-천열각 강킥(상대방이 점프할 때)-패산천승각 서서 중펀치×2-서서 약킥-천열각 상대방 뒤로 넘어가며 중킥-앉아 약펀치-기공장 점프 강펀치-서서 강펀치-서서 약킥-기공장
사가트	뒤로 넘어가며 약킥-앉아 강펀치-앉아 중펀치-타이거 캐논 점프 강킥-앉아 중펀치-타이거 크래쉬-타이거 브로우 뒤로 넘어가며 킥-앉아 약킥×3-타이거 레이드-타이거 브로우
아돈	뒤로 넘어가며 중킥-앉아 약펀치-서서 중펀치-앉아 중펀치 점프 중킥-앉아 약펀치×2-재규어 바리트어솔트
버디	서서 강킥-약불헤드 앉아 약킥-앉아 강펀치-더 버디 앉아 강펀치-불 리벤저
가이	앉아 약펀치-서서 중펀치-서서 강펀치-봉산두 점프 강킥-서서 약펀치-서서 중펀치-무신선풍각 점프 강킥-앉아 약펀치-서서 중펀치-서서 강펀치-무신팔쌍권

오리지널 콤보

캐릭터	콤보
류	통상공격 5~6회-강킥-강파동권-중승룡권-서서중킥-강승룡권 서서 강킥-소승룡권×3-강승룡권 서서 중펀치×20-강승룡권 앉아 강킥-약용권선풍각×2-강승룡권 앉아 강킥-강파동권×5-약승룡권*2-강승룡권
켄	강용권선풍각-약승룡권×2-강승룡권 점프 강킥-강용권선풍각×3-서서 중킥-강승룡권
춘리	선원각-앉아 강킥-천승각 앉아 강킥-백열각
사가트	앉아 강킥-타이거브로우×2 앉아 강킥-타이거 크래쉬×4-타이거 브로우
아돈	재규어킥-약라이징재규어-강라이징재규어 앉아 강킥-재규어킥×2-라이징재규어 앉아 약킥-재규어킥-서서 약킥-라이징재규어
버디	앉아 중킥-불헤드×3-화이날 불봄 앉아 강킥-서서 중킥-파이얼 불봄
가이	앉아 강킥-봉산두×2-무신선풍각 앉아 강킥-무신선풍각×4
소돔	지옥스크레이프×2-다이쿄 버닝 지옥스크레이프×6-앉아 강펀치-다이쿄 버닝
네쉬	중킥-앉아 강킥-섬머솔트 쉘 앉아 강킥-섬머솔트 쉘×2-켄슬-섬머솔트 쉘×2
로즈	중킥-소울 스파이럴-서서 중펀치-소울 스루 앉아 중킥-소울스파이럴-소울 스파크*4-소울 스루 점프 강펀치-서서 강펀치-소울 스파크*4
베가	사이코 쇼트×4-헤드프레스-섬머솔트 스컬다이버 앉아 강펀치-타이거 쇼트×9-더블니프레스
고우키	앉아 강킥-용권참공각-작열파동권-호승룡권 앉아 강킥-용권참공각×3-호승룡권 앉아 중킥-작열파동권-호승룡권-작열파동권-호승룡권
단	앉아 강킥-황룡권×2-단공각 앉아 강킥-단공각-아도권-황룡권×2-단공각 앉아 강킥-아도권-황룡권×3-단공각

캐릭터	커맨드
소돔	서서 중펀치-앉아 약킥-지옥 스크레이프 서서 중펀치-앉아 강펀치-다이쿄 버닝 뒤로 넘어가며 약킥-서서 중펀치-앉아 강펀치-메이드노미야게
네쉬	앉아 약펀치-서서 중펀치-섬머솔트 셸 점프 강킥-앉아 약펀치-서서 중펀치-소닉붐 뒤로 넘어가며 중킥-앉아 약펀치-앉아 약킥-크로스파이어블리츠-섬머솔트 저스티스
로즈	앉아 약펀치-앉아 중펀치-소울 스파이럴 점프 강킥-앉아 중펀치-소울 리플렉트-오라 소울 스루 점프 강킥-앉아 약펀치-앉아 중펀치-오라 소울 스파크 뒤로 넘어가며 중킥-앉아 약펀치-소울 일루젼-앉아 약펀치-오라 소울 스파크
베가	서서 강펀치-앉아 중킥-니 프레스 나이트메어 약사이코쇼트-사이코크래쉬
고우키	멸살 호파동-강호승룡권 용권참공각-멸살 호파동 점프 강킥-앉아 약킥-서서 약킥-멸살호승룡 점프 강킥-앉아 약킥-용권참공각-멸살호승룡 뒤로 넘어가며 중킥-서서 약펀치-앉아 약펀치-앉아 강펀치-멸살호파동
단	앉아 약펀치-서서 중펀치-진공아도권 서서 강킥-앉아 중킥-아도권 점프 중킥-서서 강펀치-황룡권 뒤로 넘어가며 중킥-앉아 강펀치-단공각 뒤로 넘어가며 중킥-앉아 약펀치-필승무뢰권
달심	중펀치-요가파이어 약펀치-중펀치-요가 임페르노 점프 중킥-앉아 약펀치-요가파이어
장기에프	뒤로 넘어가며 강펀치-앉아 약킥-퀵 더블레리어트 서서 약킥-스크류 파일드라이버 약플라잉 파워봄-아토믹 스플렉스-파이널 아토믹 바스터
겐(상류)	넘어가며 중킥-서서 중펀치-서서 강킥-앉아 강펀치 점프 강킥-서서 중펀치-앉아 중킥-사점혈 넘어가며 중킥-앉아 약펀치-앉아 중펀치-앉아 중킥-참영
겐(기류)	점프 강킥-앉아 약펀치-광아 점프 강킥-앉아 강킥-사교팔 점프 강킥-서서 중펀치-서서 강펀치-참영
로렌토	앉아 중펀치-서서 약펀치-패트리어트 서클 약스팅거-앉아 약펀치-패트리어트 서클 메콘델 에스케이프-서서 약펀치-앉아 약펀치-패트리어트 서클
사쿠라	서서 중펀치-앉아약킥-사앵권 점프 강킥-서서 강펀치-파동권 뒤로 넘어가며 중킥-서서 중펀치-앉아 강펀치-진공파동권 점프 강킥-서서 중펀치-앉아 약킥-서서 약킥-사앵권
달심	앉아 강킥-요가브레스트×2 중펀치-요가 브레스트×4
장기에프	강킥-버닝브레스트-더블레리어트 서서 중킥-버닝브레스트×6-스크류 파일드라이버
겐	앉아 강킥-역룡(연타)
로렌토	서서 중펀치-하이점프중 약펀치×4-스팅거 점프 강킥-앉아 강킥-하이점프중 강킥×4 앉아 강킥-하이점프중 강킥×4-스팅거
사쿠라	사앵권×4 앉아 강펀치-사앵권-춘풍각 앉아 강킥-사앵권×2

숨겨진 비밀들

1.진 고우키와의 대전

1P로 할 때는 펀치 버튼으로 캐릭터를 선택하고 2P로 할 때는 킥 버튼으로 캐릭터를 선택한다. 노컨티뉴로 1라운드도 지지않고 진행한다.

마지막 스테이지 전에 퍼팩트를 3번 이상 기록한다. 그러면 최종 보스로 진 고우키가 등장한다.

2.무적! 황룡권

단의 황룡권은 무적 시간이 거의 없다.

하지만 1/8의 확률로 단의 몸이 빛날 때가 있는데 이때는 확실히 무적이 된다.

3.소돔의 스테이지가 변한다!

소돔의 스테이지에는 대형 트레일러가 있다.

이 트레일러에는 비밀이 있는데 트레일러의 앞부분과 그림이 1/4096의 확률로 다른 그림이 되는 것이다. 이것은 상당히 보기 힘들 것이다.

4.승리포즈를 선택한다.

K.O. 문자가 나올 때 스타트 버튼과 각 버튼의 조합으로 캐릭터당 최대 6개의 승리포즈가 나온다. 예를들어 로즈는 각각 다른 6개의 승리포즈가 있다.

PS

박쥐연

이번달에는 『페르소나』와 『전설의 오거 배틀』을 제외하고는 그다지 이렇다할 만한 대작 타이틀이 없었다. 『이등신전』과 『천지무용』의 경우에는 유저들의 취향에 따라서 상당히 대립된 평가가 내려졌지만 두작품 모두 기대 이하의 완성도를 보여줬다는 의견이 많았다. 이외에 『파이터즈 스워드 참홍랑 무쌍검』은 킹오파 '96에 버금가는 짜증나는 로딩과 모션의 거친 그래픽으로 PS유저들에게 적잖은 실망감을 안겨주었다. 11월 역시 『아크 더 래드 Ⅱ』를 제외하면 그다지 기대할 만한 작품이 없지만 이제 곧 12월을 기점으로 서서히 쏟아질 대작 타이틀을 위해 조금만 더 인내심을 발휘해 보자! 결혼식장에 가기 위해 아침을 굶는 기분으로…

이달의 기대 소프트

여신이문록 ~페르소나

지금까지의 시리즈와는 달리 이번 PS 오리지널 여신전생은 쿼터 뷰 시점으로 바뀌어 아이템이나 전체 지도, 캐릭터 등을 한 눈으로 파악할 수 있게 되어 플레이가 더욱 흥미로워졌다. 또한 이번에는 상점가 한 구석에 있는 「JUDGMENT 1999」에서는 4종류의 미니 게임을 즐길 수 있다. 이곳은 카지노라기 보다는 게임 센터에 가까운 분위기로 최초로 갖게 되는 5000엔을 조금 잔돈으로 바꿔 플레이해 보는 것도 재밌을 것이다.

RPG / 아트라스 / 6,800엔

무한대로 확장 가능한 PS용 메모리 드라이브 & 메모리 카드 PLUS

디스켓 한장으로 2천엔 짜리 메모리 카드의 효과를!

◀ PS용 메모리 드라이브 ■ 정가 : 14,800엔

메모리 드라이브는 플레이 스테이션을 위한 완전한 메모리 저장 시스템이다. 일반 메모리 카드 슬롯에 연결시키면 보통 3.5인치 플로피 디스켓에 게임을 저장할 수 있게 된다.

디스켓 마다 15개의 게임 저장 슬롯이 있으며 자리가 없어지면 새 디스켓을 넣어 마치 새 메모리 카드 처럼 사용할 수 있다. 원하는 게임들을 모두 디스켓에 저장시켜 놓을 수 있기 때문에 앞으로는 어떤 게임을 남기고 어떤 게임을 저장해야 할지 고민할 필요가 없다. 더구나 메모리 드라이브를 가진 다른 게이머들과 저장된 게임을 손쉽게 교환해 볼 수도 있다.

또한 지난호에 소개했던 PS용 액션 리플레이의 기능이 겸비되어 있어 게임 개조가 가능하다. 액션 리플레이는 게임 개조 전용이라 PS 자체에서 쉽게 게임을 개조시킬 수 있지만 메모리 드라이브는 기본적으로 데이터 저장을 위한 제품이라 게임 개조에는 조금 까다로운 절차가 필요하다. 하지만 저장한 데이터를 컴퓨터로 에디트하면 메모리 드라이브로도 게임 개조가 가능하다.

메모리 드라이브의 에디트

PS용 메모리 드라이브에서 사용하는 디스켓의 방식이 도스와 틀리므로 에디터가 조금 까다롭다. 슈퍼컴보이용 패왕 UFO는 디스켓 포맷 방식이 같기 때문에 컴퓨터로 데이터 조작이 가능하지만 메모리 드라이브는 포맷 방식이 다르기 때문에 컴퓨터에서는 실행되지 않아 메모리 드라이브를 사도 IBM에서는 데이터 개조가 불가능하다고 알고 있는 유저들이 많다.

하지만 노턴 유틸리티 DiskEdit.exe 옵션에 /M이 있는데 이 옵션을 실행시키면 화일 시스템이 도스든 유닉스든 상관없이 디스크 접속이 가능해 저장된 게임 데이터를 개조할 수 있다.

8배의 용량을 자랑하는 메모리 카드 PLUS

◀ 메모리 카드 플러스 ■ 정가 : 7,800엔

메모리 카드 플러스는 일반적인 메모리 카드보다 8배나 많은 8메가비트(일반적인 사용환경에서 메모리 압축 기법을 사용하여 얻은 최고 수치)의 용량을 가지고 있어 게임을 120개까지 저장할 수 있다.

메모리 압축 및 메모리 페이징 기술을 사용하여 현존하는 메모리 카드와 100% 호환되면서 월등한 용량을 자랑한다.

120블록 메모리카드 사용 방법

일반 메모리카드와 사용 방법은 동일하며 사이즈는 1.2배정도이다. 사용 방법은 기본적으로 15블럭을 인식하게 되어 있는 PS에 한꺼번에 120블록이 인식되지는 않는다. 방법은 메모리 카드 전면에 조그맣게 LED 스위치가 붙어 있는데 이것을 누르면 페이지(전부 8페이지)가 바뀌면서 메모리가 기록된다.

때문에 처음에 1페이지에 메모리를 전부 카피한 후 다음 페이지로 가려고 한번 눌러주면 카피했던 파일들만 반복해서 나와 페이지 바꿈이 안된다. 방법은 스위치를 한번 누르면 1페이지, 두번 누르면 2페이지, 3번 누르면 3번째 페이지 등으로 조작하게 되어 있다.

또한 메모리 카드를 바꿀 때 꼭 메모리 관리 메뉴에서 할 필요가 없으며 게임을 하다가 메모리가 넘치면 간단하게 스위치만 눌러서 페이지를 바꾼 후 세이브할 수 있다.

메모리 카드 구입시 주의사항

메모리 카드 중에는 일본제 소니 정품이 있고 대만 복제품이 있다.

정품의 경우 메모리 슬롯에 넣으면 부드럽게 들어가지만 복제품은 꽉 끼워야 겨우 들어간다.

외형상으로는 별 차이가 없지만 복제품의 경우에는 메모리카드 케이스의 인덱스 표지가 없다. 하지만 인덱스가 있는 복제품도 있을 수도 있기 때문에 메모리 카드 구입시에는 반드시 슬롯에 끼워 보아야 한다.

PS용 액션 리플레이를 이용한 개조

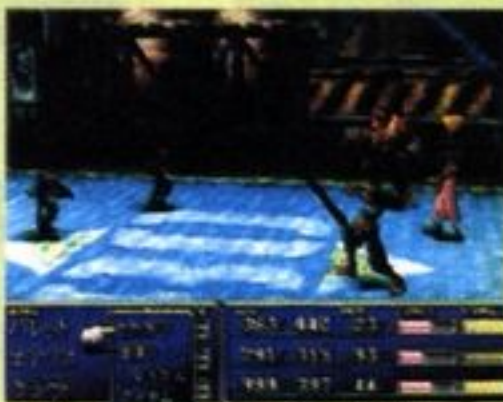
이 제품은 영국의 DA-TEL사에서 판매하고 있으며 인터넷 주소www.datel.co.uk.이다.

액션 리플레이 카드의 메모리 조작은 카드 내에 데이터 서치 기능이 없다. PCTOOLS 정도의 기능이 있다면 번지수를 찾을 수 있지만 그런 기능이 없기 때문에 처음에 내장된 게임과 다텔의 홈페이지에서 계속 공개하는 각 게임들의 개조 수치를 보고 메모리 조작이 가능하다. 결국 자신이 마음대로 메모리를 조작하고 싶다면 액션 리플레이 카드와 컴퓨터를 연결시키는 보드가 필요하다. 이 보드를 컴에 달고 액션 리플레이와 연결하면 컴퓨터에서 데이터 서치 조작 등이 가능하다.

신작 타이틀 개조 코드 올 가이드

◀스트리트 파이터 제로 2
공중파동권 800C8784 xxxx

▼토발 No.1
무적화 800182A6 0A0A

▲진 고우키 캐릭터 셀렉트
800C51AC xxxx

▲FFⅦ 체험판
주인공 HP 무한 800DB438 xxxx

▲포포로크로이스 이야기
패러미터 변경 800F409C xxxx 등

▲바이오 하자드
아이템 탄수/종류 800C8784 xxxx
HP 파워 업 800C51AC xxxx

▲졸업 ~크로스 월드
호감도 높이기 800DE3B6 xx00 그 외

10월 이벤트 당첨자 발표

●장원: *** 수원시 권선구 강남APT 1-503호

① 친구한테 "내가 가지고 있는 미니컴보이랑 니 플스랑 바꾸자!"라고 하면 친구가 하는 말 "맞고 갈래 그냥 갈래!"

② 게임 매장에 가서 "제가 가지고 있는 플스 드릴테니 미니 컴보이로 교환해 주세요"라고 말하면 "이런 미XX" 소리를 듣는다.

③ 게임챔프 쌤쌤 마당에 '미니 컴보이를 PS와 교환합시다'라고 엽서에 써서 보내면 죽어도 안 실어준다.

●장원으로 채택되신 분께는 『월드 스타디움 EX』를 보내드리겠습니다. 이름이 없으니 가칭(장똘만)으로 보내드리겠습니다. 억울하시면 챔프로 바로 전화주십시오.

●준장원: 김도형/경남 진주시 상봉동동 913-21 챔프점수 -500점

① 제목에서도 수준차이가 난다!
GAME BOY : 게임하는 꼬마
PLAY STATION : 노는 장소? 게임 역(센터) 우와 멋져!

② 허우적 누님이 좋아서…(미인이 PS 코너를 맡으니까 기분이 좋아!

●준장원: 박현성 부산시 동래구 명륜 1동 669-11번지 14/1반

① 플스 CD를 보고 화장을 할 수 있다

② 급할 때 뚜껑에 밥을 덜어 먹을 수 있다

●준장원: 손정호/부산시 동구 초량 6동 754번지 12통 4반

① 지나가다 플스에 걸려 넘어지면 그래도 사랑스럽지만 미니컴보이한테 걸려 넘어지면 엄청 열받는다.

② 건전지는 내 돈! 전기세는 엄마 돈! 히히~

●위 준장원 3분께는 『FVII』 체험판 CD를 보내드리겠습니다.
단, 2번째 채택되신 김도형 독자님은 특별히 챔프점수 500점을 몰수하겠습니다. 챔프 입사이래 이렇게 황당한 일은 처음입니다.

그외의 분들

♥ PS는 기분이 좋은 날에도 할 수 있지만 미니컴보이는 할 수 없다. 왜! 휘파람을 불면 화면이 떨려서 안보이니까.

♥ PS는 삐삐를 차고도 할 수 있지만 미니컴보이는 할 수 없다. 왜! 삐삐가 진동하면 따라서 흔들리니까.

♥ 수은 건전지는 깨끗한 환경을 더럽히는 루갈같은 존재이자 건강을 해치는 데빌 카즈야 같은 존재지만 플스에는 수은 건전지가 들어갈 리가 없으므로 범국가적 차원에서 도움이 된다.

♥ 미니컴보이는 밖에 나가서 하면 사람들이 측은한 눈초리로 쳐다본다.

♥PS는 CD 뒷면으로 누가 더 얼굴이 시커먼가를 비교해 볼 수 있다.(바위는 측정불가, 얼굴이 너무 크니까…)

- 안기용/인천광역시 연수동 동춘 1동 건영A 112동 504호
- 류동민/대구광역시 북구 복현 320-1 목련A 6동 510호
- 홍태규/경기도 안양시 만안구 박달 2동 신안A 1-1410
- 정지원/대구광역시 수성구 지산동 지산 4단지A 402동 1404호
- 황성국/서울시 송파구 풍납 1동 149-29 유천냉면
- 강성훈/경기도 수원시 장안구 정자동 동신A 206-403호
- 김선호/서울시 은평구 불광 3동 17통 3반 434-13호
- 박창욱/경기도 광명시 소하 2동 881-36호
- 황용운/서울시 강서구 공항동 27번지 6통 2반 고방 커텐
- 김진우/인천 광역시 동구 송림 5동 100-55 3/3
- 정재준/서울시 강서구 방화 3동 방화A 601-412
- 임섭규/경기도 파주시 조리면 봉일천 4리 79-70번지
- 김남중/전북 전주시 덕진구 송천동 서호A 201-1504
- 이규홍/대전광역시 대덕구 중리동 164-3
- 구자원/부산광역시 진구 가야 2동 649-35 29통 6반
- 박인우/경기도 군포시 금정동 주공A 204동 1604호
- 신정철/인천광역시 부평구 부개2동 19통 4반 120-68호
- 조종호/부산시 남구 대연 6동 1798-39 5통 5반 동아빌라 4호

●그외에 분들을 대표해서 안기용 독자분께는 캡콤에서 직접 제작한 T셔츠를, 채택되신 모든 분께는 챔프점수 2,000점씩을 드리겠습니다.

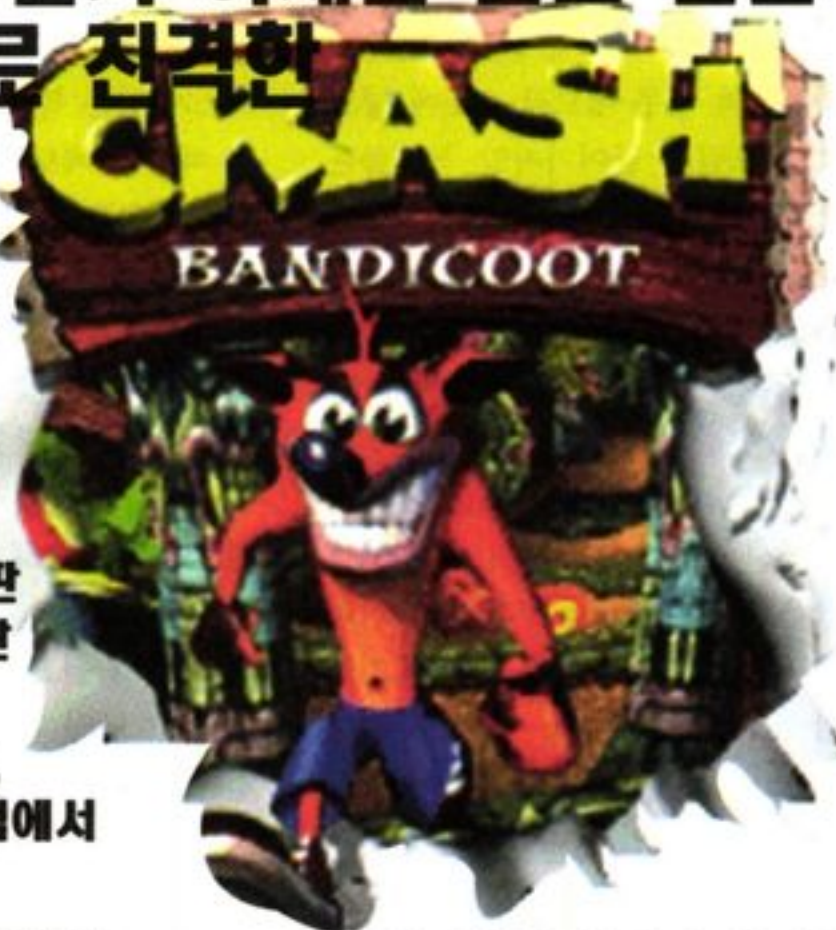
11월 PS 이벤트 공모

이번 11월 이벤트는 PS 게임 타이틀을 이용한 삼행시(사행시, 오행시…) 짓기입니다. 핫 이슈 오피니언의 김또강 프로필을 참고로 기발하고 유머스런 내용의 시를 보내 주시면 푸짐한 선물과 챔프 점수를 드립니다.

보내실 곳:게임챔프 PS담당자 앞

장르	액션	현지 발매일	96년 12월 예정
제작사	SCE	현지 가격	미정

미국판 인기 여세를 몰고 일본 타이틀로 진격한

CRASH BANDICOOT 크래쉬 밴디쿠트

지난 9월호 특보로 소개된 미국판 크래쉬 밴디쿠트가 이번 겨울, 일본판으로 재등장한다. 크래쉬 밴디쿠트는 이미 미국과 영국에서는 각각 지난 8, 9월에 출시되어 현재 호평 발매중이다.
이 작품은 호주에 살고 있는 희귀 동물 크래쉬의 개성넘치는 표정 연기, 『FFVII』에 버금가는 대용량(1.2기가) 투입, 4방향 스크롤 액션이란 점에서 타의 추종을 불허할 신감각 액션 게임이다.

상하좌우로 종횡무진하는 호주산 크래쉬의 대모험

이 게임은 얼핏 보기에는 보통의 횡 스크롤 액션 게임과 다를 바 없지만 이제까지의 액션 게임과 확실히 구별되는 점은 좌우는 물론 모니터 안쪽이나 앞쪽으로도 스크롤한다는 점이다. 기본적인 플레이 방법은 골인점을 향해 계속 진행하는 것으로 도중에 나타나는 장해물을 점프로 피하거나 회전 공격으로 파괴하며 클리어해 나가는 것으로 바닥에 떨어져 있는 사과 100개를 모으면 보너스로 크래쉬 한마리가 추가된다.

그래픽 면으로는 '정점제어' 애니메이션 기법을 사용해 캐릭터의 모션이 상당히 부드럽게 연출되어 이제까지 발매된 PS 라인 업 중에서는 최고의 퀄리티를 보여주게 될 것이다.

크래쉬

오스트리아 타스매니어에 생식하는 희귀 동물로 캥거루를 능가하는 점프력을 갖고 있지만 일단 폭탄에 맞으면 탄탄하고 야무진 크래쉬의 몸은 산산조각이 나버린다. 크래쉬가 가장 좋아하는 음식은 싱싱하고 달콤한 사과.
현재 미국에서는 인기 캐릭터 상품으로 급부상해 상당히 바쁜 생활을 하고 있다.

▶▼잠시 동안 가만히 나두면 자기 혼자서 재밌는 포즈를 취한다

네오 콜티스 박사에게 끌려간 걸 프랜드를 찾아서!

이 게임의 무대가 되는 것은 오스트리아 남동부에 있는 조그마한 섬으로 여기에는 세계 정복을 노리는 네오 콜티스 박사가 살고 있다. 이 사악하고 헛된 야망으로 똘똘 뭉쳐있는 네오 콜티스 박사는 군대를 편성해 기지를 만들기 위해 섬에 있는 동물을 모두 잡아들인다. 그리고 그 포획한 동물들을 원격조종 생물로 만들기 위해 세뇌 기계를 제작한다. 하지만 동물들은 너무나 난폭해서 쉽사리 세뇌당하지 않았으며 그 중에서도 크래쉬는 네오 콜티스 박사의 음모를 간파하고 기지를 탈출하는 데 성공한다. 하지만 사랑하는 여자친구가 박사에게 끌려가서 인질이 되고 크래쉬는 걸 프랜드를 구출하기 위해 용감하게 다시 기지로 향한다.

다채로운 공격을 구사하는 적 보스

어느 일정 부분을 클리어하면 보스가 등장하는데 이 게임에 등장하는 보스들은 모두가 상당히 강력한 파워를 갖고 있다. 크래쉬는 적을 만나면 머리를 짓밟아 버리거나 폭풍을 이용하는 등의 다양한 공격 방법으로 보스를 쓰러뜨려야 한다.

보스가 나타나기 전에는 영화로 착각할 정도로 높은 퀄리티의 풀 폴리곤 애니메이션이 !

최초로 등장하는 보스는 빙글빙글 돌면서 손에 든 곤봉을 휘두른다

◀괴상하게 생긴 세뇌 장치에 하나씩 빨려 올라가는 동물들

▶드럼통이 화면 앞쪽으로 굴러나온다. 이것에 맞으면 크래쉬는 순식간에 진공 오징어구이처럼 납짝해 진다. 드럼통 주위에 안전 표시판이라도 있으면 좋으련만…

▲공장 지하 속 같이 음산한 분위기. 파이프에는 구멍이 뚫려있고 때때로 아주 뜨거운 바람이 몰아친다

▲크래쉬의 얼굴이 그려져 있는 상자 아래에 또하나의 빨간 상자가… 잘못해서 회전 공격하면 순식간에 가루가 된다

다채로운 캐릭터가 등장하는 시뮬레이션 로맨스

장 르	시뮬레이션 로맨스	현지 발매일	10월 예정
제작사	아트라스	현지가 격	6,800엔

PS

뱀파이어 BLOODY BRIDE

시뮬레이션 로맨스만이 갖는 드라마적 요소

최근 연애를 주제로 하는 게임이 다수 등장하고 있고, RPG 등에서도 연애를 다루는 요소를 도입하고 있는 추세이다.

연애 시뮬레이션이라는 장르는 플레이어가 주인공과 동화되어 마치 자신이 사랑을 하는 것처럼 미묘한 두근거림을 느낄 수 있어야 우수한 작품으로 평가받을 수 있다. 이 게임은 여러 가지 다양한 취향의 캐릭터들이 준비되어 있다는 것과 주인공이 흡혈귀라는 점이 다른 연애 시뮬레이션과 가장 크게 구분되는 차이점이다.

이런 점이 플레이어와 주인공이 일체감을 느끼는 데에 조금 어려운 요소가 될 수도 있지만 이 게임은 특별히 일체감을 느끼지 않더라도 일반적인 연애 드라마와 같이 연애 대상 이외에도 다채로운 캐릭터가 등장해 드라마틱한 요소를 제공해 준다.

플라티나오라를 구하기 위해 일어나는 로맨스

흡혈귀가 강력한 마법을 가지기 위해서 필요한 특수 생체 에너지인 「플라티나오라」.

그것을 가지고 있는 사람을 찾기 위해 마계의 왕자 페이드는 인간세계로 여행을 떠난다.

마법사 하인을 이용하여 정보 수집!

페이드가 레벨 업하기 위해서는 길에서 만나는 여자들과 데이트를 해서 피를 빼앗는 것이 중요하다. 그러기 위해서 필요한 정보 수집이 필수. 상대 여자에 대한 정보를 알아내기 위해서는 5명의 마법사 하인을 적절이 활용하는 것이 중요한 포인트가 된다.

정보 수집 후엔 데이트 시작!

프라티오라를 소유하고 있는 여자들을 마계로 데리고 오기 위해서는 페이드에 대한 애정이 깊지 않으면 불가능하다.

그러나 프라티나오라에는 방어 본능이 있기 때문에 페이드는 그것을 없애야만 한다.

배틀

밤에 마을을 돌아다니면 마계 몬스터를 만나기도 한다

데이트하게 되는 3인

페이드를 수호하는 자들

페이드

주인공 페이드는 두명의 형이 있고 둘 다 동생에게는 좋은 형들이다. 페이드는 주인공인 만큼 수려한 외모에 언제나 파워있는 젊음을 유지하고 있다. 과연 얼마나 많은 여성팬이 생기게 될까?

가렘

페이드의 아버지. 정권을 위해서 페이드에게 무력을 행사하는 일도 있다고 하는데…

바르스

페이드의 큰형. 지적이며 예의도 바르지만 그 뒤에는 음모가의 모습이 숨어있다. 적대감을 갖는 자들에게는 언제나 가차없이 무력을 행사한다. 가끔은 인간의 세계를 방문하기도 한다

리브

페이드의 둘째 형. 자신이 직접 실력 행사하기를 좋아하는 성격으로는 페이드에게는 하인 마법사를 보내기도 하는 등 동생에게 항상 따뜻한 배려를 해주지만…

충실한 마법사 하인들

인간 세계에 있는 여자 전화번호나 좋아할 만한 장소를 조사해 주기도 하고, 적 마법사들과의 전투를 도와주기도 하는 등 페이드의 충실한 심복이 되어 준다.

마법사 하인들은 모두다 아름다운 미소녀들로 다섯명 중에 한명을 선택하여 소환할 수 있다. 그러나 각자 전공분야가 달라서 서로 어우러지기는 힘든 것같다.

▶소환할 마법사들을 선택하는 화면. 각자의 매력 게이지를 보면 전공분야를 알 수 있다

유리

▶유리는 마음이 약하여 요령을 부릴 줄 모르며, 얼굴이 예쁜만큼 주어진 사명에도 열심이다

니나

▲환상적인 일에는 별로 집착하지 않는 상당히 호전적인 성경의 소유자

미스티

◀프라이드가 강하고 융통성이 없는 차가운 미스티. 그만큼 고생길이 훤하다

레저

▲5명 중에서 누구보다도 전투를 좋아하는 레저. 말을 잘듣지 않을 것 같은 타입이다

바니

▲바니는 애교가 많고 말을 듣지 않는 타입으로 자신이 마스터에게 충실해야 한다는 것을 자각하지 못하고 있다

장 르	시뮬레이션	현지 발매일	96년 12월 예정
제작사	반프레스토	현지 가격	미정

리얼사이즈에「커트 인」시스템 합체!

신 슈퍼 로보트 대전

발매 두달을 앞두고 리얼 사이즈용『신 슈퍼 로보트 대전』이 그 윤곽을 드러냈다. 화면 사진을 보면 알 수 있겠지만 이번 로보트 시리즈에서는 확실히 다른 초박력 연출이 선보이게 된다.
이번호에는 새롭게 판명된 시리즈 최초 등장 로보트와 함께 신 시스템에 의해 연출되는 박진감 넘치는 전투 신을 통해 새로운 로보트 대전의 진가를 가늠해 보았다.

화면사진을 보면 특수 능력에「사장(社長)」이 있는 것을 알 수 있을 것이다. 과연 이것은 어떤 능력을 가지게 될까?

신 로보트 대전의 메인 로보트와 파일럿 총집합

시리즈 최초 트라이더 G7 등장!

『신 슈퍼 로보트 대전』에 또하나의 신 로보트가 참전한다. 그 이름하여「트라이더 G7」. 원작은 주인공 슈퍼 로보트가 기업(다케오 제네럴 컴파니)의 소유물로 파일럿인 다케오 와타는 그 기업의 사장이기도 하다. 원작「트라이더 G7」은 다른 슈퍼 로보트와는 달리 정의를 위해 싸우는 동시에 기업의 이윤을 추구한다는 것과 사장이 꼬마라는 황당한 설정으로 화제를 모았던 인기 애니메이션이다. 공원의 한가운데에서 흩어져 발진하는 모습이 인상적이었던 명장면을 이번『신 슈퍼 로보트 대전』에서 감상할 수 있게 될 것이다.

제 3화까지의 아군 유니트

볼테스 V

5기체의 머신이 합체하는 슈퍼 로보트. 제 1화에서 등장. 초반전에서 중요한 포인트가 되며 더욱이 최강의 필살기「대공검V」에서는 칼을 V자 모양으로 베는 신이 완벽하게 재현된다

볼트랜더

합체시에는 중앙에서 기체가 분리되어 발과 머리가 되는 전투기. 파일럿은 홍일점인 오카 메구미.

볼트팬저

합체시에는 볼테스 V의 동체가 된다. 비교적 두꺼운 장갑으로 기동력이 조금 떨어진다

볼트 프리게이트

합체시에는 다리 부분이 되는 전투기로 하늘을 날 수 있지만 수중에서 더 강력한 행동력을 보인다. 또한 5기체 중에 유일하게「수리장비」를 탑재. 파일럿은 오카 니키트

오리지널 메카 & 파일럿

R-1

지구방위군 SRX(궁극의 로보트 개발 계획)에 의해 탄생된 최초의 기체로 실전 무기 중심의 로보트. 비행능력(R-윙)으로 변형이 가능하다

▶R-1 파일럿

류세이 다테

지구방위군 SRX 팀 소위로 정에 약한, 하지만 좀 막무가내로 황당무계한 성격의 소유자

R-2

SRX 계획으로 개발된 포격용 퍼스널 트루퍼. 기동성은 낮지만 무기는 3기체 중 최고의 위력을 자랑한다. 보기에도 장갑 능력이 월등한 것을 알 수 있다

▼R-2 파일럿

라이디스 S 블렌슈타인

지구방위분군 SRX 팀 소위. 명문 군인 가족 출신으로 프라이드가 상당히 강하다. 퍼스널 트루퍼 조종에 있어서는 거의 천재적인 재능을 갖고 있다

R-3

SRX 계획으로 개발된 원거리 전투용 트루퍼. T-L INK 시스템(염동력 감지증폭 장치) 탑재에 의해 원격 조작 무기를 가진 유일한 기체이다

▶R-3 파일럿 **아야 코바야시**

지구방위군 대위로 SRX 팀의 리더. 승부욕과 책임감이 강하지만 여성다운 섬세한 면도 가지고 있다. 팀에서 유일하게 염동력(念動力)을 가진 R-3를 조종한다

볼트 크루저

합체시에는 볼테스 V의 머리가 되는 소형 전투기. 비행 타입으로 장거리 사격이 가능한 무장을 풍부하게 갖고 있으며 이동력도 5기체 중 가장 월등하다. 파일럿은 주인공인 오카 켄이치

볼트 봄버

합체시 팔 부분이 되며 볼트 크루더와 같이 비행 타입이지만 그보다는 이동력이 약간 떨어지지만 공격력은 탁월하다. 파일럿은 미네 이치헤이

아프로다이 A

초반전에서의 서포트 요원이 되는 슈퍼 로보트. 제 3화에서 마징가Z와 함께 등장한다. 일격의 공격에는 조금 약하지만 방어력이 높아 끝까지 살아남아 줄 것이다

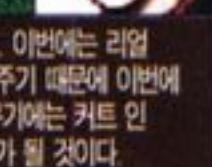
대공마룡

제 1화에서 등장하는 400m의 초대형 유니트. 게임에서는 모함으로서 그 외의 유니트를 탑재할 수 있다. 유니트로서의 공격능력이 뛰어나며 다양한 종류와 모양의 무기를 탑재한다.

가이킹

제 2화에서 등장하는 슈퍼 로보트. 자울 가이저, 하이드로 브레이저, 디스퍼 사이트 등, 다양한 무기를 탑재하고 있다. 공격, 방어 능력이 뛰어나며 다양한 상태에 대응할 수 있는 믿음직한 기체이다

마징가 Z

「제 4차 슈퍼 로보트 대전」에서도 등장한 마징가 Z. 이번에는 리얼 사이즈가 되어 등장한다. 제 3화에서 동료가 되어 주기 때문에 이번에 역시 오랫동안 함께 활약해 줄 것이다. 마징가의 무기에는 컷트 인 시스템이 채택된 것이 많아 보기에도 박력 그 자체가 될 것이다.

트레이더 G7

제 2화부터 등장하는 슈퍼 로보트. 슈퍼 로보트라고 하기에는 탑재 무기가 약간 적은 듯하지만 무제한으로 사용할 수 있는 트레이더 자베린 등 사용하기 손쉬운 무기가 많은 것이 강점이다.

커드 인 시스템 등장으로 초박력 전투가 펼쳐진다

신 시스템 커트 인

전투 신에서는 지금까지의 애니메이션이나 특수 효과에서 무기에 따라 통상 화면에서 바스트 업 등의 화면으로 바뀌는 「커트 인 시스템」이 새롭게 추가되었다. 이것에 의해 완벽한 전투의 박진감을 체험할 수 있게 될 것이다.

대망의 리얼타임 SLG, 발매전 시스템 기초 가이드

장 르	시뮬레이션 RPG	현지 발매일	96년 9월 27일
제작사	아트딩크	현지 가 격	5,800엔

전설의 오거 배틀

SFC의 히트작 『전설의 오거배틀』이 드디어 PS로 새로이 단장을 한 모습을 드러냈다. 이번호에서는 리얼타임이라는 독특한 시스템을 바탕으로 CD롬을 최대로 활용한 전설의 오거배틀의 기본적인 진행방법과 함께 게임 초반에 주의할 점들에 대해 알아보았다.

시스템을 알고 적을 알면 만사 O.K!

주인공의 이름 결정
SFC용에서는 비법이 있었지만…

질문에 답한다
후에 동료가 되는 점성술사 워렌의 질문에 답한다. 대답에 따라 캐릭터의 특성, 유니트 편성 등이 변하며 게임시 소지하는 타로트 카드가 결정된다.

카드를 고른다
마지막으로 타로트 카드 하나를 선택. 이로써 주인공을 만드는 작업은 종료!

우선 주인공을 만들자
플레이어의 분신이 되는 이 게임의 주인공은 제테기네아 제국의 압정에 맞서 변두리 마을인 샤롬에서 들고 일어선 반란군의 리더이다. 게임의 시작에서는 우선 이러한 주인공의 여러 요소를 결정한다.

성별의 결정
기본적 능력차이는 없지만 그래픽이나 이벤트 발생에서 다소 차이가 있다

주인공은 4가지 타입
위의 4가지 작업을 마치면 주인공이 완성된다. 주인공에는 4가지 타입이 있으며 질문의 답변 내용에 따라 상태도 변한다. 주인공의 타입과 상태에 따라 게임의 전개가 변화된다.

1. 사무라이 타입 후열에서는 소닉붐을 사용할 수 있지만 역시 앞쪽에 서서 사용하는 3회 공격이 매력적이다.

2. 위저드 타입 ALI(선악을 구분하는 기준)가 낮지만 전체 공격이 가능한 것이 강점. 후열에 두는 것이 유리하다.

3. 발키리 타입 평균적인 능력을 갖추고 있으며 공격력이 다소 높다. 전열, 후열 어디라도 가능한 타입이다.

4. 클레릭 타입 공격력은 낮지만 기본적으로 ALI가 높아서 게임 전개가 수월하다. 또한 언데드계에 강하다.

CHECK POINT!

앞에서 말한 바와 같이 주인공의 타입에 따라 게임의 전개가 바뀐다. 예를들어 클레릭 타입은 민중의 지지를 높게 유지할 수 있는 반면 전투가 힘들게 되고 위저드 타입의 경우, 전투는 쉽지만 민중의 지지를 유지하는 것이 어렵다. 따라서 주인공을 만들 때부터 전략을 세우는 것이 중요하다.

게임의 기본적인 진행 방법

전설의 오거 배틀의 특징은 역시 리얼타임에 의한 긴박한 전개라고 할 수 있다. 빠른 판단력은 물론이고 앞을 내다본 유니트의 편성, 진군루트의 설정도 매우 중요하다. 또한 이 게임은 멀티 스토리 & 멀티 엔딩으로 되어있다. 스테이지를 클리어한 순서에 따라 전개가 바뀌며 클리어한 스테이지라도 한번 더 가보면 새로운 이벤트가 발생하는 일도 있으니 주의하자.

게임 스타트

1.유니트 편성
새로운 전투장소를 선택하여 그에 적합한 부대를 편성한다

밸런스를 갖춘 부대 편성이 무엇보다 중요하다
1개의 부대는 인간형 유니트로 5명까지(몬스터 형은 인간형 2인분의 영역을 차지한다) 포함시킬 수 있다. 이 조합에 따라 부대의 타입이 결정된다.

처음부터 구성되어 있는 부대는 사용하기에 불편하니 새롭게 구성하도록 하자

2.스테이지 선택
스토리의 전개에 맞추어 공략 스테이지를 선택하자.

스테이지 공략의 순서에 따라 스토리 전개가 변한다
공략하는 스테이지를 선택한다. 어느 정도의 순서는 자유로이 선택할 수 있지만 스테이지에 따라 순서가 정해져 있는 강제 이벤트도 있으니 주의할 필요가 있다.

스테이지마다 난이도도 다르므로 신중히 선택하자

PS

3.스테이지 지도 확인

어떤 지형에서 싸움이 전개되는지 미리 확인하자

전장의 지형을 파악하여 효율적인 진군 루트를 결정하자

스테이지 공략을 시작하기 전에 그 지역이 어떤 지형인지 어디에 도시가 있는지 등을 미리 확인할 수 있다.

우선 어떤 지형인지 확인한 후 전략을 세우자

4.유니트 파견

군자금에 맞추어 스테이지에 적합한 유니트를 파견하자

부대의 파견에는 돈이 든다는 점에 유의하자

쓸모없는 부대의 파견은 돈 낭비일 뿐. 군자금이 금새 바닥을 드러낼 지도 모른다.

주인공의 부대는 반드시 출격하게 된다

너무 많은 부대를 파견하는 것은 자제하자. 군자금은 상당히 중요하다

5.도시 해방

여기부터가 본격적 진행, 도시를 해방시켜 나가면서 제국군의 아지트를 목표로 하자

진군중에는 리얼타임.임기응변능력이 필요하다

지도상에 존재하는 도시들을 해방시키면서 스테이지 보스가 기다리는 성으로 향한다. 공략중에는 리얼타입으로 게임이 진행되므로 민첩한 판단이 요구된다. 정신이 없을 땐 PAUSE 버튼을 누르고 한숨 돌리는 것도 좋은 방법.

도시를 해방시키면 타로트 카드를 얻을 수 있다

도시를 해방시키면 이벤트가 발생하는 경우도 있다

6.보스전

그들을 쓰러뜨리면 그 지방은 해방이다! 스테이지 끝에는 최강의 적과의 싸움이 기다리고 있다

스테이지 보스와의 대결

보스를 쓰러뜨리면 해방이 안된 도시가 있더라도 스테이지 클리어가 된다. 보스는 스테이지에서 가장 강한 캐릭터이므로 정예부대로 파상공격을 하자. 타로트 카드를 잘 이용하는 것도 좋은 방법이다.

보스는 강하다. 타로트 카드를 잘 사용하자

7.스테이지 클리어

클리어 속도, 해방시킨 도시의 수에 따라 군자금을 얻을 수 있다

스테이지 공략 방법에 따라 얻게 되는 보수가 다르다

해방시킨 도시와 클리어에 걸린 시간에 따라 얻을 수 있는 군자금의 액수가 다르다. 효율성 있는 플레이가 요구된다.

스테이지를 클리어하면 군자금을 얻을 수 있다.그 돈으로 부대를 강화시키자

게임 진행의 편의를 위한 항목별 어드바이스

게임의 포인트가 되는 카오스 플레임

화면 우측 상단에 있는 게이지가 카오스 플레임. 이 게이지는 민중의 지지도를 표시한다. 쉽게 말해 이 게이지가 높으면 구세주로 떠받들여져지기도 하고 이 게이지가 낮으면 살인집단으로 취급받게 되기도 한다. 또한 스토리 전개, 새로운 동료, 엔딩 등에도 영향을 준다. 카오스 플레임에 항상 주의를 기하자.

우측 상단에 보이는 것이 카오스 플레임

카오스 플레임을 높이려면

ALI, CHR이 높은 부대로 도시를 해방시키는 방법도 있고 도시 해방시에 얻게 되는 타로트 카드에 의해 수치가 올라가는 경우도 있다.

편리한 아이템, 타로트 카드에 대해

타로트 카드는 주로 전투중에 사용하여 강력한 효과를 발휘한다. 소지할 수 있는 수에는 한정이 있으므로 필요한 것만을 소지하도록 하자. 타로트 카드는 1개의 도시를 해방시킬 때마다 1개씩 얻을 수 있다.

타로트 카드의 대부분은 전투에서 절대적인 위력을 발휘한다

지도상에 숨겨진 것들

지도 위에 표시되어 있지 않아도 부대를 이동시킬 수 있는 도시가 있기도 하고 아이템을 얻을 수 있을 때도 있다. 그것이 숨겨진 도시와 숨겨진 아이템이다. 항상 주의를 기울이도록 하자.

숨겨진 스테이지에서 중요한 동료를 얻을 때도 있다

도시 해방의 효율적인 방법

군을 유지하려면 군자금이 필요하다. 따라서 스테이지 클리어시에는 하나라도 많은 도시를 해방시키자. 그러기 위해서는 여러가지 타입의 부대를 이용한 여러가지 전략이 필요하다.

비행부대로 빠르게 해방시키자

아침 이슬을 머금고 인간의 여자 아이로 환생한 요정!

장 르	육성 SLG	현지 발매일	96년 겨울 예정
제작사	SCE	현지 가 격	5,800엔

PS

프린세스 메이커

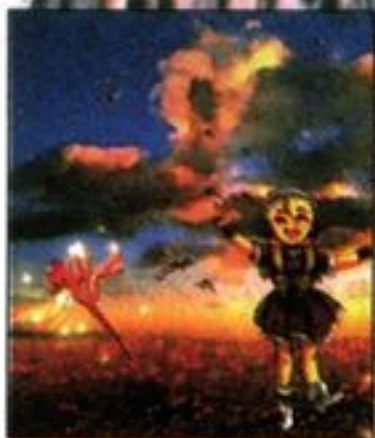
Princess Maker 꿈꾸는 요정

기나긴 침묵을 깨뜨리고 드디어 대망의 프린세스 메이커 제 3탄 『꿈꾸는 요정』의 최신 정보가 공개됐다. 이번호에는 오프닝 무비와 이벤트의 보고라 할 수 있는 학교 생활을 통해 지금까지 비밀에 휩싸여 있던 『† 』의 세계를 탐색해 보았다.

완벽하게 진화된 제 3탄, 「꿈꾸는 요정」 속에 숨은 이야기들

아름답고 환상적인 초자연 CG

이번 시리즈에서는 오프닝 무비에서 게임 중에 이르는 부분에는 자연을 아름답게 표시한 CG가 대폭 증가했다. 그것은 아마도 요정들의 등장과 전혀 무관하지는 않을 것이다. 지금까지 공개한 비주얼신에서 보아 알 수 있듯이 산이나 들, 바다, 꽃과 나무 등 아름다운 자연과 함께 펼쳐지는 비주얼은 자연과 요정이 이 작품의 주제가 되고 있음을 암시해 주는 것이다.

요정 세계를 통치하는 여왕. 한 요정이 인간의 여자 아이가 되어 프린세스가 되기를 갈망하는데… 과연 요정 나라의 여왕은 그 사실을 어떻게 받아들여 줄 것인지!

석양이 물드는 가을 저녁 하늘과 그 초원 위를 한가롭게 날으는 요정들. 딸과 이 요정들은 대체 어떤 관계가 있는 걸까!

달 뒤로 잠들어 있는 요정

어스름한 새벽녘, 꽃 속에서는 깜찍한 요정이 태동하고…

오프닝 무비에서도 아름다운 CG가 도처에 사용되어 플레이어를 환상의 세계로 안내해 준다

플레이하기에 앞서!

게임이 시작되기 전에 입력하는 패러미터는 자신의 이름과 딸의 이름, 혈액형, 자신과 딸의 생일이다. 혈액형과 생일은 전작 『프린세스 메이커2』와 같이 성장에 영향을 미친다. 더욱이 이번 『꿈꾸는 요정』에서는 아빠가 되는 플레이어의 직업을 6종류 중에서 선택할 수 있게 되어 있다. 이 패러미터는 딸의 교육상 상당히 중요한 포인트가 되며 단지 하나의 패러미터만으로도 수십가지의 다채로운 반응을 즐길 수 있게 된다.

오프닝 화면을 보면 알 수 있겠지만 『꿈꾸는 요정』에서는 주인공이 키우는 딸은 아침 이슬을 맞고 탄생되는 요정 아이이다. 플레이어는 10살이 된 딸에게 공부나 아르바이트 등을 시켜 그 스케줄 관리를 하면서 18세까지 훌륭하게 키워 성숙한 여인으로 만들어야 한다.

메뉴는 「LOAD GAME」, 「NEW GAME」, 「CONFIG」, 「STAFF ROLL」 4개가 준비되어 있다

스케줄의 성과는 쿼터 뷰 화면으로 표시된다

공부나 아르바이트 등의 스케줄은 15일 주기로 설정하게 된다

"안녕하세요? 주인님! 저는 아가씨의 영원한 딱정이 우즈라고 해요!"
패러미터를 입력할 때에는 우즈가 등장해 질문이나 확인의 대사 등 여러가지 말들이 귀엽게 표현되어 듣는 것만으로 흥이 나지만 항상 그렇지만은 않다고 하는데…

PS

딸과의 첫 대면

플레이어 자신인 아빠와 딸의 패러미터를 입력해 요정 여왕으로부터 메시지를 받게 되면 드디어 딸과의 첫대면이 이루어진다.

게임 시스템면에서 가장 큰 변경점이라고 할 수 있는 것은 스케줄로 이번에는 장기간을 주기로 스케줄을 잡을 수 있게 되었으며 딸의 표정 역시 상태의 변화에 따라 상당히 풍부해졌다.

또한 이번 시리즈에서는 돈이 없을 때나 슬플 때의 표정이 보다 리얼해 졌으며 「着替え/옷갈아 입기」 커맨드가 수시로 표시되어 계절에 맞는 의상을 입힐 수 있다.

아르바이트는 딸의 능력에 의해 선택 가능한 것과 그렇지 않은 것이 있는데 선택 가능한 경우에는 화면에 표시된다

기본 화면에서 문자 폰트는 전작보다 훨씬 커져 전체적으로 시원스런 느낌을 주며 윈도우 화면도 상당히 넓어졌다

학교 이벤트

딸의 지성을 올려주는 학습. 이 커맨드는 모두 9가지가 준비되어 있다. 그 중에서는 댄스 교실, 요리 교실 이외에도 단식 도장이라는 것도 있다.

상냥하게 생긴 클 보우 선생님. 성적이 좋으면 당연히 따듯한 칭찬의 말을 아끼지 않는다

학교에 가면 친구와 라이벌이 있기 마련!

학교에 가면 많은 사람들과 부딪치게 되는데 그 중에는 성격이 맞는 사람도 있는 반면 신경에 거슬리는 사람도 있다. 물론 이 프린세스 세계에서도 개성넘치는 캐릭터가 다수 등장하는데 이 중에는 마음이 잘 통하는 친구와 학업과 그 이외 여러가지 면에서 경쟁 상대가 되는 라이벌 등 다양한 캐릭터들이 등장하게 된다. 그러나 그들 캐릭터가 게임 상에서 어떠한 형태로 딸에게 영향을 미치게 될지 그 점에 대해서는 아직까지 공개되지 않았다.

친구가 생기면 학교생활도 즐거워진다

때에 따라서는 표독스럽게 생긴 선배도 등장한다

남녀 공학에선 재밌는 일도 많죠!

남학생들도 등장하는 걸 보면 남녀공학인 것 같네요. 남학생과 함께 공부하니 딸의 행동에 특별이 더 신경써야 할 거예요. 누가 딸에게 러브레터를 보내오는지 누가 미행하는지 잘 알아둬야 퇴치 작전을 펼 수 있지 않겠어요? 아니 꼭 퇴치라기 보다는 딸의 심경의 변화를 체크하려면 그 정도는 기본으로…

남학생이 편지를 건네주려고 머뭇거리고 있네요!

선택하는 장면도 있어요!

딸의 학업 성적이 우수하면 선생님께 칭찬을 들을 뿐만 아니라 때때로 장학금을 받기도 하는데 이 때에는 수업료 면제와 현금 중 양자 택일해야 하는 행복한 고민을 해야 한다.

스피디하고 계획적으로 진행되는 육성 시스템

딸의 육성은 기본적으로는 스케줄의 입력과 실행을 반복하는 기존의 시스템을 계승하고 있지만 이번에는 몇가지 변경사항에 의해 지금까지보다도 확실한 방침을 가지지 않으면 딸을 바르게 육성시킬 수가 없게 됐다.

때문에 이번 시리즈에서는 우즈의 조언을 참고로 해서 스케줄을 작성하는 것이 효과적일 것이다.

아빠의 신분에 따라 딸의 성격이 변한다

이번에는 스타트 전에 아버지의 신분을 6개의 직업에서 선택할 수 있게 된다. 선택한 직업에 의해 플레이어의 수입이나 딸이 아빠에게 가지는 감정이 달라진다. 때문에 플레이어는 신분에 맞춰 육성 방침을 결정해 나갈 필요가 있다.

선행 입력은 반년 단위로 8년 앞까지 입력 가능

전작까지의 스케줄 입력은 1개월을 세개의 주기로 나누어 각각 다른 스케줄을 실행했다. 그러나 이번에는 1개월이 2개의 분기로 나눠어지기 때문에 지금까지보다도 스피디하게 스케줄이 진행된다. 또한 이번에는 8년 앞까지 미리 스케줄을 입력할 수가 있게 됐다.

예정표를 스크롤시켜 앞의 스케줄을 입력할 수 있다

스케줄표는 사각으로 싸인 부분을 누르면 스크롤시키는 것도 가능하다

아빠의 직업은 모두 6개

▶**승려** 각지를 돌며 포교활동을 하는 승려. 수입은 크게 기대할 수 없지만 신앙심이 강한 딸로 키울 수 있다.

▶**상인** 마을 안에서 잡화를 취급하는 상인. 수입은 안정적이지만 딸의 품행이 조금 걱정된다.

▶**떠돌이** 한가지 직업에 구애받지 않고 발길 닿는 대로 떠돌아 다니기 때문에 딸의 성격도 힘든 상황에 굴복하지 않는 억순이가 된다

▶**거리의 예술가** 마치 거리의 악사와 같이 한가지 재주를 갖고 그날 그날의 생계를 유지하기 때문에 수입이 상당히 불안정하다. 때문에 딸을 충분히 교육시키기에는 조금 무리가 있을 것이다.

▶**퇴역 군인** 싸움에서 입은 상처 때문에 은퇴를 기다리는 기사. 전작의 주인공에 가까운 신분이다

▶**몰락귀족** 예전엔 그런대로 명성이 있었던 가문이었지만 지금은 별볼일 없는 몰락 귀족. 하지만 몰락한 후에도 품위를 갖추고 있어 딸이 기품있게 성장한다

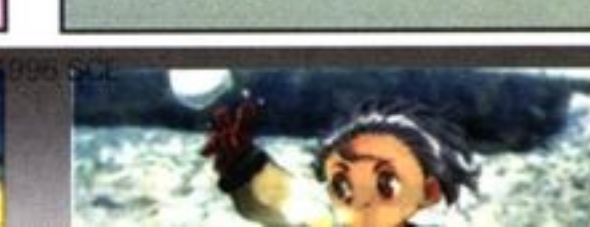
입력하는 내용은 3가지

▶**공부** 돈을 지불하고 딸에게 교육을 시킨다. 돈만 있으면 나이나 패러미터의 수치에 상관없이 처음부터 모든 장소를 선택할 수 있다.

배움터의 종류는 모두 9가지

10살의 나이로 선택할 수 있는 장소는 5가지 뿐. 최종적으로는 모두 12종류까지 선택의 폭이 넓어진다.

▶**휴식** 딸에게 휴식을 취하게 한다. 휴식에는 자유행동과 바캉스 2종류이며 각각의 스트레스의 회복도나 다른 패러미터에 상당한 영향을 미친다.

▶**아르바이트** 딸에게 일을 시켜 돈을 벌게 한다. 나이나 패러미터의 수치에 따라 일할 수 있는 것에 제약이 따르며 성공했을 때만 보수를 받게 된다

RPG요소를 가미한 코나미 오리지널 격투 액션

장 르	격투 액션	현지 발매일	96년 12월 예정
제작사	코나미	현지 가 격	5,800엔

라이트닝 레전드

다이고의 대모험

최근 대부분의 메이커들이 새로운 장르를 개척하기 위해 끊임없는 시행착오를 거치고 있으며 기존의 장르라고 해도 그 속에서 뭔가 독특한 오리지널 요소를 개발하기 위해 열을 다하고 있다. 이번 코나미의 작품역시 코스튬(전투복) 갈아입기나 아이템 입수 등 기존의 격투 액션에서는 전혀 찾아볼 수 없었던 새로운 요소가 등장해 많은 게이머들의 호기심을 자극하고 있다.

아이템 수집과 RPG 요소가 배합된 차세대 격투 액션!

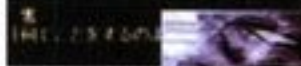
종래의 격투 게임과는 뭔가는 다른 느낌을 주는 PS 오리지널 격투 게임 『라이트닝 레전드』. 이 게임에는 스토리 모드가 있어 자신이 선택한 캐릭터의 신상 명세서와 전투 목적이 간단한 오프닝 데모 형태로 흐른다. 또한 캐릭터마다 일정한 시나리오를 갖고 있어 게임 중의 데모 메시지도 캐릭터마다 독특하게 전개된다.

이 게임이 기존의 격투 게임과 가장 두드러진 점은 대전 중에 아이템을 입수할 수 있다는 것과 RPG 요소가 첨가되어 있다는 것이다. 아이템은 대전상대에 관계된 물건들로 아이템 중에는 망토나 장갑과 같은 코스튬도 있다. 이것들은 대전 중에 캐릭터들에게 갈아입힐 수도 있다. 하지만 입수 조건이 그리 간단한 것은 아니다. 일반적으로는 전투의 승패에 따라 결정되지만 승리했을 경우에도 언제나 얻을 수 있는 것은 아니다. 물론 이기는 방법에 따라 입수할 수 있는 아이템도 변한다. 종류는 모두 200개가 넘으며 오프닝 중에 아이템 도감이 준비되어 있어 아이템 영상과 효과도 볼 수 있다.

CHECK 1

RPG 요소가 풍부한 시스템

각각의 캐릭터에 시나리오가 있어 싸움을 진행시키는 중에 스토리가 전개된다. 이 게임은 단지 격투하는 것 자체에만 목적을 두지 않고 저마다 독특한 세계관이 설정되어 격투 액션의 또다른 즐거움을 맛볼 수 있게 될 것이다.

전투가 시작되어 끝날 때까지 데모가 준비되어 있다

이것은 주인공 다이고로 플레이했을 때의 타이틀 화면

CHECK 2

아이템 수집의 즐거움!

상대를 쓰러뜨리면 특정 조건의 아이템을 입수할 수 있으며 입수한 아이템은 앨범과 같은 형태로 메모리 카드에 저장되어 아이템 수집의 기쁨을 맛볼 수 있다.

팔찌 아이템 입수! 200가지의 아이템을 모두 얻을 수도 있을까?!

CHECK 3

폴리곤으로 그려지는 개성파 캐릭터들

이 게임에서는 긴 머리와 골격있는 가슴 등 캐릭터의 부분적인 특징이 자세하게 묘사되고 있다.

보통 캐릭터의 5배가 넘는 모코모코. 이렇게 큰 캐릭터도 부드럽게 움직인다

캐릭터 소개

플레이어가 선택할 수 있는 캐릭터는 주인공 라이오 다이고를 비롯해 매력 넘치는 7인과 1마리 털복숭이.

란가크 헤이트리드

성마족인 랑가크는 천칭자리의 19세. 고아였던 그를 키워준 지옥의 용이 자신의 부모로 알고 정성을 다해 모셔왔지만 최근 자신의 과거에 의문을 품기 시작했다. 그리고 자신의 존재 의미를 찾기 위해 힘겨운 격투가의 길로 들어서게 된다

아돌프 레셀

아돌프 레셀 이라는 이름 이외에는 모든 것이 비밀에 휩싸여 있는 복면을 쓴 닌자. 자포네 국가의 사악한 기운을 느낀 그는 그 비운의 국가를 짊어질 용기있는 젊은이를 찾아 여행을 떠난다

라이오우 다이고

테리픽 포르크

아다고 미사

시로가네 유키

우사키 마유

모코모코

레이싱 게임의 한계에 도전하는

장 르	RPG	현지발매일	96년 여름
제작사	클라이맥스	현지가 격	5,800엔

신 레이스 게임 (가칭)

PS

박진감 넘치는 주행감과 스피드감, 그리고 또 하나 빼놓을 수 없는 깔끔한 그래픽으로 많은 레이싱 게임 팬들을 매료시켰던 『리지 레이서』. 지난 9월호에 간략하게 소개된 바 있는 리지 최신작의 화면 사진이 드디어 공개됐다. 아직 개발 중에 있어 신 레이스의 모든 정보가 속시원히 공개되지는 않았지만 기존의 리지 시리즈에서 대대적인 방향전환을 보여줄 것으로 기대된다.

최고의 스릴을 온몸으로 체감한다

『신 레이스』에서는 데드 히트 때의 스릴감과 테크닉으로 난 코스를 부드럽게 빠져나가는 쾌감을 한층 더 리얼하게 체감할 수 있도록 시스템에 있어 대폭적인 진화를 맞게 된다. 우승해서 상금을 타고 자신의 머신을 구입해 가는 「그랑프리 모드」로 인해 새로운 감각의 레이싱을 즐길 수 있게 될 것이다. 이 게임은 『리지』의 최신작인 동시에 진화판이라고도 말할 수 있는 작품이다.

박진감 넘치는 데드히트

기존의 시리즈에서는 적이 되는 머신과 마이카를 방해하는 별도의 라이벌 카가 1대 등장하지만 이번에는 3대의 라이벌 카가 등장하게 된다. 이로 인해 데드히트는 더욱 격렬해질 것으로 예상된다.

이 머신은 라이벌인가 적 머신인가? 라이벌 카가 3대로 늘어났으니 난이도가 상당할 것으로 예상된다

쉬프트 체인지가 열쇠

새로운 신 요소로 등장하게 되는 드라이빙 테크닉은 쉬프트 체인지로 오르막 길에서는 기아를 빠르게 내리고 직선에서는 기아를 올리는 실제의 주행 테크닉이 도입된 것으로 보다 리얼한 레이스가 전개될 것이다.

기복이 많은 코스에서는 쉬프트 체인지가 필요하게 된다

그랑프리 모드를 활용하자!

「그랑프리 모드」는 5클래스의 레이스에서 승리해야 하는 완전 오리지널 모드. 각 클래스는 3~4코스에서 생기고 상위에 입상하면 상금이 나온다. 그 상금으로 마이카를 구입하거나 개조할 수 있다.

험난한 지형과 심플한 배경 속을 주행!

배경과 머신의 그래픽 등 비주얼적인 면에서도 더욱 강화된 인상을 주는 『신 레이스』 화면 사진을 보면 알 수 있겠지만 코스도 기복이 심하고 분위기가 전혀 틀리다. 여기에서는 전 2코스 중 유럽풍 코스를 2대의 마이카별로 주행하고 있는 화면 사진을 소개한다.

마이카 NO.1

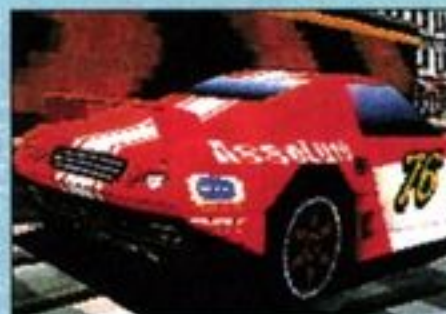
로드 레이서 타입

최신형 포르쉐와 닮은 이 마이카는 『신 레이스』의 메인 머신. 선명한 오렌지색의 차가 대도시를 빠져 나간다.

▶긴장의 스타트! 멀리까지 롱 스트레이트다

◀개선문은 초 스피드로 달려 나가는 것이 어떨까?

▶최신작에도 역시 아름다운 터널이 있다. 엔진 소리가 들려오는 듯하다

마이카 사진 입수!!

이것이 신 레이스 게임에 사용되는 차. 분위기가 확 달라졌다

「리지」 시리즈에 등장해 왔던 차들과는 분명히 다른 형태. 이것들은 「신 레이스 게임」에 사용할 수 있는 「마이카」 중에 2대이다. 익숙하지 않은 「마이카」라는 말은 사실 신 모드와 깊은 관계가 있다

라이벌을 제거하자!

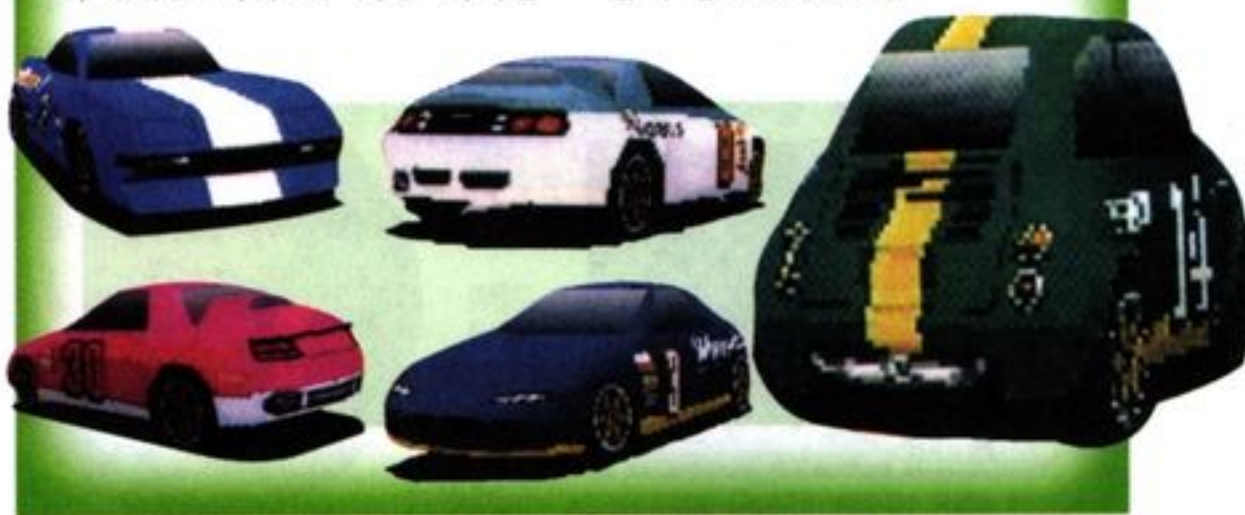
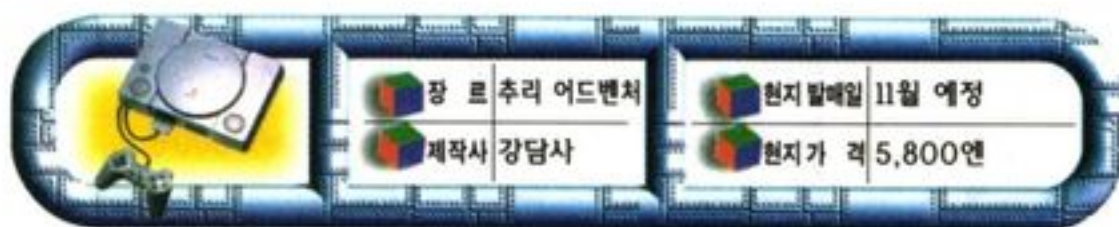
마이카 NO.2

랠리카 타입

급커브와 오르막 길을 주행하는 랠리카 타입의 마이카. 심한 경사와 악조건의 도로가 많은 코스에도 튠업(개조)으로 충분히 대응할 수 있을 것인지…

버전 업된 강력한 라이벌 카

공개된 사진을 보면 대부분의 차들이 『리지』 시리즈에서는 본 적이 없는 머신들 뿐이다. 실은 이 5대는 적의 차 혹은 라이벌 카로서 등장하는 머신이다. 한 두가지의 특성이 있을 것 같으므로 한순간도 방심할 수 없는 시합이 전개될 것이다.

장 르	추리 어드벤처	현지 발매일	11월 예정
제작사	강담사	현지 가 격	5,800엔

김전일 소년의 사건부

인기 만화에서 추리 AVG로 변신!

국내에서는 만화로 익히 잘 알려진 소년탐정 김전일이 게임이 되어 PS에 등장한다. 게임에서는 원작의 주요인물이 그대로 등장하며 시나리오는 오리지날 스토리로 진행된다. 게임 방식은 플레이어가 김전일이 되어 집안 등을 돌아다니면서 사건의 열쇠가 될 아이템들을 찾아내고 사건을 추리해 나가야 한다. 추리 포인트와 추리 레벨은 플레이어의 능력에 따라 달라지며 엔딩 역시 멀티 엔딩으로 다양성을 추구하고 있다.

또한 이 작품에는 인기 성우들이 출연한 애니메이션을 삽입하고 있어 스토리 속으로 더 깊히 몰입할 수 있게 될 것이다.

IQ 180의 천재적 두뇌의 소유자인 고등학교 2학년생 김전일

대부분의 게임화면이 풀 폴리곤으로 이루어져 있어 자유로운 탐색이 가능하다

장 르	슈팅	현지 발매일	96년 11월 예정
제작사	타이토	현지 가 격	5,800엔

다라이어스 외전

DARIUS 外傳

인기 슈팅 게임 다라이어스 PS로 등장!

해양생물의 모양을 본뜬 거대 전함으로 화제를 모아 온 다라이어스가 마침내 PS로 진격한다. 이번 PS로 등장하는 『다라이어스 외전』은 완벽 이식은 물론 오프닝 무비 등의 첨가로 인해 더욱 수준높은 퀄리티를 자랑한다. 다라이어스」의 매력은 뭐니뭐니 해도 거대한 보스와의 격렬한 전투신을 들 수 있다. 이번 PS용에서는 총 28개의 스테이지와 함께 보스 캐릭터가 20명정도 등장하게 된다. 또한 이번 외전에서는 새로이 채택된 시스템 덕분으로 스테이지 도중에 등장하는 중간 보스를 동료로 삼을 수 있게 됐다.

중간 보스를 동료로 삼을 수 있게 된다

앙코형의 거대 보스. 거대한 레이저가 플레이어를 노린다

장 르	3D 어드벤처	현지 발매일	96년 겨울
제작사	타카라	현지 가 격	5,800엔

고양이, 슈레딩거

타카라가 내놓은 리얼타임 폴리곤 어드벤처

시간 여행을 주제로 한 어드벤처 게임으로 아버지 차를 타고 함께 크리스마스 파티에 가던 아이리스가 자동차가 멈춘 사이 도망가버린 애완고양이 슈레딩거를 쫓아가던 중 우연히 발견한 교회에서 시공의 문을 열게 되어 다른 시간으로 가게 된 후 벌어지는 이야기. 게임의 목적은 3D 폴리곤으로 표현된 던전에서 여러가지 비밀을 해결하여 자신의 세계로 돌아가는 것. 게임을 진행할수록 아이리스가 방문할 수 있는 시간대는 증가해 나간다. 과연 아이리스는 슈레딩거를 찾아 자신의 세계로 돌아갈 수 있을까?

폴리곤으로 표현된 이동화면. 아이템을 찾아낸 듯하다

모험의 주인공 아이리스. 중요한 장면에서는 무비영상으로 표현된다

장 르	퍼즐	현지 발매일	11월 15일
제작사	컴파일	현지 가 격	4800엔

뿌요뿌요 2

대전퍼즐의 명작 뿌요뿌요가 차세대기로 등장

전 세계적으로 공전의 히트를 기록했던 테트리스와 비슷하면서도 그와는 전혀 다른 또다른 참신한 게임진행 방식으로 많은 인기를 누렸던 『뿌요뿌요 2』가 PS로 등장한다. 『테트리스』의 딱딱한 이미지와는 대조적으로 『뿌요뿌요』는 젤리와 같은 부드러운 이미지를 가지는 퍼즐 게임이다. 이미 다수의 게임기로 이식되어 있는 뿌요뿌요지만 PS용으로 등장하는 『뿌요뿌요2』는 새로운 모드가 추가되었고 그 외에도 여러가지 재밌는 요소들이 가득 차 있다고 하니 PS를 보유한 뿌요뿌요 팬들에게 있어서는 두말할 나위 없이 반가운 소식이 될 것이다.

위에서 떨어지는 「뿌요」를 밑에 떨어뜨려 같은 모양끼리 붙이는 지극히 단순한 규칙에 연타로 인한 반전을 노리는 참신한 퍼즐 게임

스테이지 직전에 나오는 데모는 PS 오리지널이 될 예정이라고 한다

PS

장르	RPG	현지 발매일	12월
제작사	미래 소프트	현지 가격	미정

트레저 기어

다채로운 카메라 앵글로 펼쳐지는 풀폴리곤 RPG

모든 것이 완벽한 풀 폴리곤으로 표현되었으며 카메라 앵글 연출한 트레저 기어는 「리얼 턴」이라는 독특한 전투시스템을 채용하고 있는 것이 특징이다. 이 시스템은 캐릭터의 행동과 몬스터의 행동이 동시에 행해지는 것으로 턴제 시스템의 전략성을 유지하면서 부드럽게 전투를 즐길 수 있다.

▲플레이어가 행동하면 주위의 용들이 일제히 공격할 것이다

◀폴리곤으로 표현된 배경은 대단히 입체적, 건물의 높이가 실감난다

같은 마법을 사용하더라도 카메라 앵글이 변하면 느낌도 다르다

여러가지 카메라 앵글이 준비되어있다

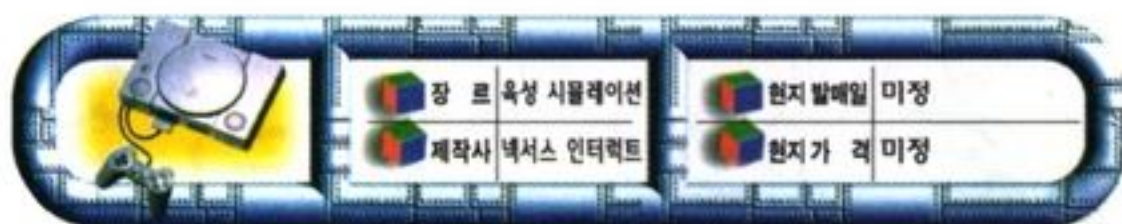
장르	ADV+RPG	현지 발매일	12월
제작사	그람스	현지 가격	5800엔 예정

사이버랜드의 앨리스

3명의 여주인공이 대활약!

「이상한 나라의 앨리스」라는 제목을 떠올리게 하는 「사이버랜드의 앨리스」는 3명의 여학생들이 가상현실 공간인 사이버랜드 내에서 일어나는 여러가지 사건을 해결하는 어드벤처 게임이다. 게임 시스템은 평상시에는 명령어 입력식이지만 전투에서는 박력있는 3D폴리곤을 사용한 RPG로 변한다.

이 여학생들이 어떤 대활약을 보여줄까?

장르	육성 시뮬레이션	현지 발매일	미정
제작사	넥서스 인터렉트	현지 가격	미정

다이어리 DIARY(가칭)

3개월 간의 교환 일기

DIARY(가제)는 제목대로 일기 교환을 통해 서로의 기분을 나누는 학교 연애 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 고등학교 2학년 남학생으로 3명의 여학생 중 한명과 교환일기를 시작할 수 있다. 다이얼리는 10월 1일부터 12월 24일까지 85일간에 걸친 일기와 학교에서의 이벤트, 데이트를 통해 관계를 발전시켜 나가는 것이 주된 목적이 된다. 이 게임은 교환일기라는 달콤한 소재로 인해 첫사랑의 순수한 두근거림을 경험하게 해줄 것이다.

아르바이트로 돈을 벌 수도 있다. 여학생에게 선물을 사줄 수도…

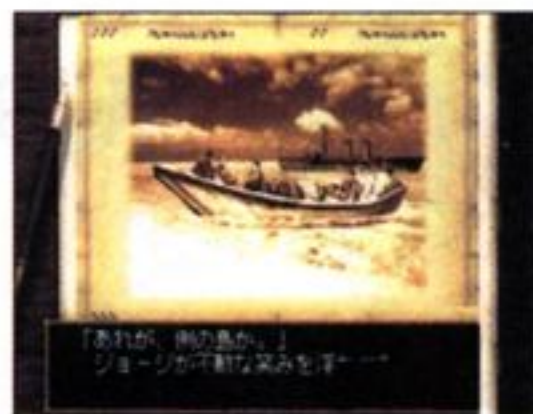
학교가 주무대이지만 여러 이벤트도 많이 등장한다

장르	ADV+RPG	현지 발매일	11월 예정
제작사	KSS	현지 가격	5800엔

황폐한 아일랜드 DESERTED ISLAND

태평양 신비의 무인도에서 펼치는 외로운 투쟁

자연을 실감나게 체험할 수 있는 서바이벌 시뮬레이션 게임이 등장했다. 무대는 20세기 초에 발견된 무인도로 플레이어는 자국을 대표하는 탐험가로서 섬의 구석구석을 탐색하여 섬의 숨겨진 비밀을 밝혀야 한다. 선택 가능한 나라는 4개국으로 탐험가의 특징은 선택한 나라에 따라 변한다. 영국을 중심으로 하여 풍부한 물자를 가진 미국, 이상한 아이템이 많은 독일, 장비는 빈약하지만 능력치가 좋은 일본이 있다. 탐험의 과정은 물론 나라마다 목적이 다르므로 결과도 다양하다.

신종 생물 발견. 자생력으로 진화한 생물처럼 보인다

서로 다른 여러가지 목적을 지닌 채 섬의 탐색이 시작된다

확장 RAM투하로 새턴 거듭난다!

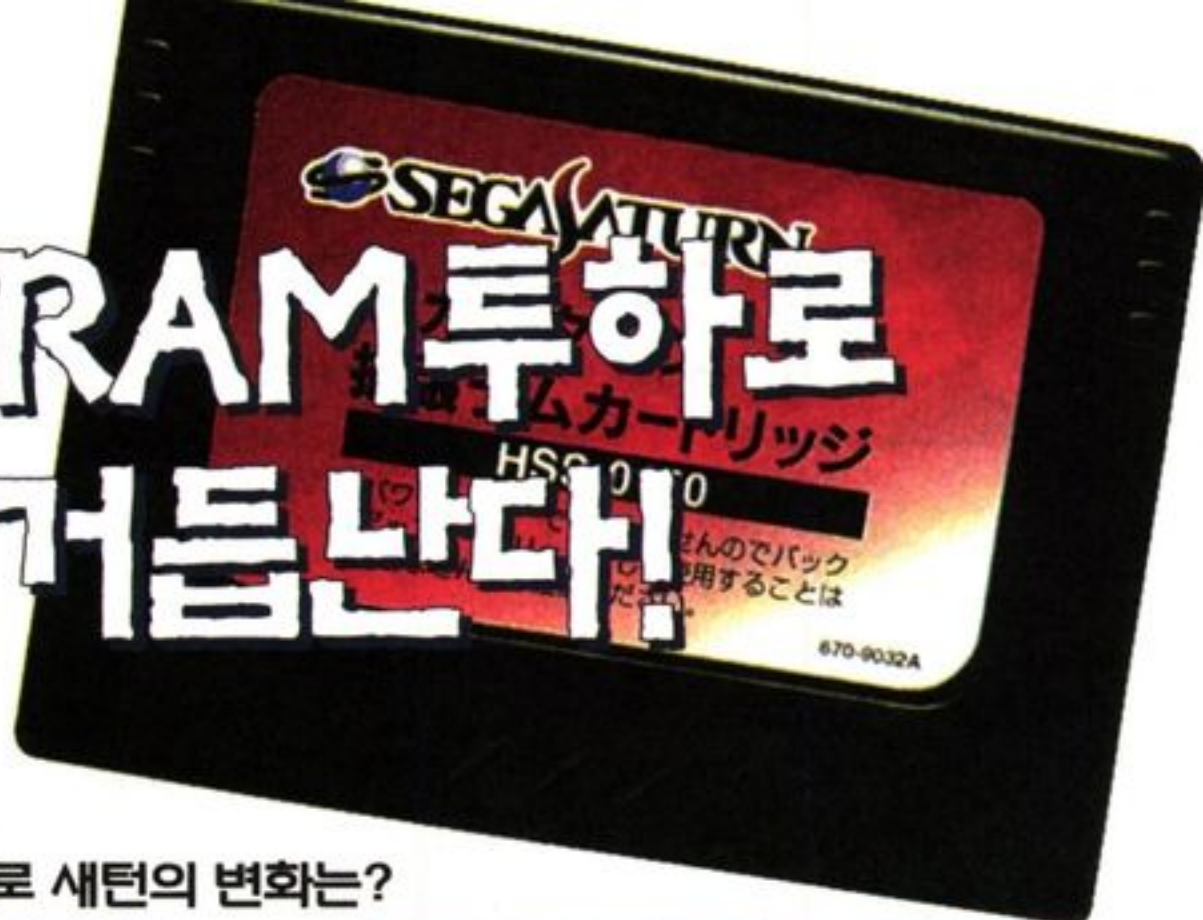
고바위

새턴이 플레이스테이션의 RPG공세에 맞서 RPG 대 반격에 나섰다. 실력파 게임아츠의 『그랜디아』와 『리그로드 사가2』, 『샤이닝 더 홀리아크』, 『천외마경 제 4의 묵시록』 등이 발매를 서두르고 있다. 게임계에서의 완전한 승자가 되려면 격투 게임만으로는 부족하다고 느낀 세가는 뒤늦게 RPG매니어들을 챙기고 있다. 한편 『미스트』의 한글화로 국내에 정식 새턴 소프트의 보급에 앞장서고 있는 「우영 엔터테인먼트」에서는 『오라클의 보석』을 10월초에, 『신비의 세계 엘하자드』를 12월에 발매하기 위해 컨버전 작업에 한창이다. 이들 작품들을 계기로 새턴 소프트의 유통이 더욱 활발해졌으면 한다.

이달의 기대 소프트

투신전 U.R.A

●격투 액션●96년 9월 27일●5,800엔●타카라

기존의 『투신전』과는 상당히 변모된 모습으로 나타난 외전 형식의 『투신전U.R.A』. 이 게임에는 론론, 리퍼 등의 신캐릭터들이 추가되었고 시스템적인 면에서도 꽉 차면 비전 필살기를 낼 수 있는 「오버 드라이브 게이지」 등 색다른 면의 투신전을 즐길 수 있다는 점에서 기대된다.

확장 RAM 채용으로 새턴의 변화는?

확장 RAM 카트리지 개발의 동기

과거 「트윈 어드밴스드 ROM 시스템」의 격투 게임을 새턴에 이식해 로드 시간이 매우 길어졌다. 그 때 데이터 부분을 16메가 매스크 ROM에 실어 만회할 수 있었다. 이후 RAM을 실어 더욱 빠른 스피드를 확보할 수 있게 되어 확장 RAM 카트리지를 발매했다. 이것이 「KOF'95」의 새턴판을 발매했을 때 일이다.

RAM을 증설하면 어떤 게임에 유리할까

RAM은 단순히 새턴의 RAM이 8메가 증가한 것으로(지금까지는 36메가) 성능이 더욱 확장되었으며 D-RAM도 보유하게 되었다.

지금까지 새턴에서는 기술적으로 어려웠던 것도 가능하게 될까?

세가의 아케이드 작품은 결과적으로 새턴에 이식되었다. 즉, 새턴 이식을 위해서 아케이드용을 제작했다고도 할 수 있다. 여기에서 문제가 되는 것이 이식 작업. 지금의 이식작업은 아케이드용을 어디까지 충실히 표현하는가가 열쇠이다. 새턴 본체의 RAM이 증가하게 되어 한번에 다른 데이터량이 증가해서 이식의 작업이 매우 쉬워졌다. 결과적으로 이식의 스피드가 상승하고 소프트의 퀄리티도 높아지게 되었다. 이식의 완성도는 의심할 여지 없이 높다.

이제부터 이식작업은 새턴

버철스틱프로의 경우 소프트는 완벽한데 주변기기가 미완성이었다. 아케이드의 통체는 100만엔정도인데 새턴은 2만엔. 그 98만엔의 차이를 새턴의 지혜로 만회한다는 것이다. 기대해 봐도 좋을 듯 하다.

아랑전설3

확장 RAM 출현 이전

이제까지 이식 타이틀에서는 본체 RAM의 용량 제약도 있고 아케이드용의 타이틀을 그대로 이식하는 것은 어려웠다. 사진 「아랑전설3」는 물론, 완벽이식이 부족한 「뱀파이어 헌터」도 캐릭터의 모션 일부를 삭제하는 것으로 이식을 실현해 왔던 것이다.

아랑전설3

●96년 6월 발매/ 네오지오 동명타이틀의 이식판. CD만을 위한 작품이다

확장 RAM을 사용하면…

카트리지+CD ROM의 형태로 발매된 「더 킹 오브 파이터즈 '95」를 생각하면 된다. 실제로는 ROM 내용과 프로그램 상의 구성이 다른 것이지만 그것과 같은 퀄리티의 작품이 속속 이식되고 있다.

완전이식 외 잠재성 더 크다!

확장 RAM이 갖는 가능성

완전이식이라 해서 아케이드만 사용할 수 있는 것은 아니다. 확장 RAM용량은 새턴 본체의 RAM용량을 증설하는 것이기 때문에 프로그래머의 아이디어에 따라 어떤 것이든 사용할 수 있다. 게임 아츠에서 「건그리폰」이라는 소프트가 출시되었는데 이 작품은 별도 판매 「세가 새턴 비디오 CD 어댑터 무비 카드」를 갖고 있으면 게임 중에 흐르는 CG 무비가 영화처럼 아름답게 된다. 어려운 예로 두려워 움추려드는 그런 특전이 무비 등의 보너스 레벨에서가 아니라 기본적인 부분-CD의 억세스 회수가 준다던지 두사람밖에 대전할 수 없던 게임이 3명으로 할 수 있게 된 점 등, 유저들에게 환원되도록 된 것이다. 이후 이것이 현실될지 분명치 않지만 적어도 수천엔의 비용으로 완전이식이 보증된다면 그렇게 힘든 것

도 아니다. 백문이 불여일견. 9월 20일 확장 RAM카트리지의 실력을 체험해 보자.

▲▼확장RAM은 카트리지 슬롯에 장착된다

전세계 유저들의 필수품 아이템!

사무라이 스피리츠 참홍랑무쌍검

11월

「리얼바우트 아랑전설」에 이어 확장 RAM 카트리지 대응 소프트 제 2탄으로 출시된다. 원작은 네오지오로 작년말에 발매된 것으로 「사무라이 스피리츠」 시리즈의 최신작이다. 나코루루의 동생 리무루루와 쿠비키리바사라 등 신캐릭터를 포함해 12명이 등장한다. 파이팅 스타일을 2종류에서 선택가능하다. 「검질선택」을 채용하고 있다.

더 킹 오브 파이터즈 '96

미정

현재 게임 센터에서 인기 폭발인 네오지오 최신작의 이식이 결정됐다. 발매시기는 미정이지만 확장 RAM 카트리지 전용 소프트이기 때문에 의외로 빠른 시기에 플레이할 수 있게 될지 모르겠다. 또한 「사무라이 스피리츠 참홍랑무쌍검」 이후의 타이틀에 대해서는 확장 RAM 포함판과 소프트 단품이 발매된다. 확장 RAM이 하나 있으면 다른 대응 소프트로도 사용할 수 있다.

SS

개발 부서들끼리의 경쟁도 치열한 게임계의 대명사 SEGA

가정용 게임과 아케이드 등 게임의 대명사로 불리는 일본 세가는 타 메이커와의 경쟁 못지않게 자사 내의 부서끼리도 경쟁이 치열하다. 이번에는 이러한 세가의 부서들과 간략한 세가의 역사를 알아보자.

세가의 여러 부서

■ 가정용 개발팀

제 1 CS 연구 개발부

축구나 야구 등 스포츠 게임을 기본으로 하고 있고 『팬저 드래군』으로 대표되는 3D CG 게임인 『팀 안드로메다』를 옹호하고 있는 CS 1연. 대표작으로는 『빅토리 골』, 『그레이티스트 나인』시리즈, 『신세기 에반게리온』 등이 있다.

제 2 CS 연구 개발부

「가장 컨슈머다운 작품을 제작하는 팀」이라는 평판이 나 있는 부서이다. 대표작으로는 『세가 랠리 챔피언 쉽』, 『월드 어드밴스드 대전략』, 『마법기사 레이어스』, 『리그로드 사가』, 『블루 시드』 등과 현재 제작중인 『사크라 대전』을 들 수 있다.

제 3 CS 연구 개발부

지난 봄 조직 개편으로 『나이츠』의 개발팀인 소닉팀이 그대로 「CS 3연」이라는 위치를 차지하게 되었다. 현재까지는 『나이츠』 한 타이틀에 불과하지만 앞으로는 점점 타이틀을 늘려나갈 예정이다.

■ 아케이드 개발팀

AM 1연

AM 1연은 ST-V과 MODEL2용 게임을 만들어 낸 부서이다. 그러나 『스포츠 피쉬』이나 『샌드 알』로 알 수 있듯이 다른 R & D에는 존재하지 않는 독자적인 장르를 개척해 가고 있다.

▶대표작 : 『골든 액스 더 듀얼』, 『인디 500』, 『스카이 타게트』, 『크루라이더즈』

AM 2연

「타사의 인기작을 흉내내거나 하는 것은 게임 업계를 신장시키지 않고 축소시키는 것이다. 우리들은 언제나 게임 업계에 도전하는 파이오니아의 정신으로 작업한다」라는 '스즈키 유'의 생각처럼 항상 새로운 것에 도전한다.

▶대표작 : 『행 온』, 『데이토나 USA』, 『버철 파이터2』, 『버철 레이싱』, 『버철 캅』, 『파이팅 바이퍼즈』

AM 3연

1년 동안 정력적인 타이틀을 계속 발표해 온 AM3연. 모델2를 사용한 리얼 시뮬레이션 게임 등의 개발을 담당하고 있다. 최근에는 『전뇌전기 버철 온』과 『라스트 브론크스』가 대히트를 기록하고 있으며 『버철 온2』를 비롯해 대작 타이틀은 계속 개발 중에 있다.

▶대표작 : 『세가랠리 챔피언 쉽』, 『만크스 TT』, 『라스트 브론크스』, 『전뇌전기 버철 온』, 『바쿠바쿠 애니멀』, 『건 블레이드NY』, 『덱 애슬릿』

AM 4연

UFO캣처나 아스트로시티라는 통체의 설계 디자인을 비롯하여 스포츠 피쉬 시리즈 등 오리지널 게임에도 손을 대고 있는 AM 4연.

▶대표작 : 『벌서스 시티』, 『R 360』, 『스포츠 피쉬2』, 『프린트 클럽』

AM 5연

AM 5연은 대형 어트렉션과 대형 머신을 제작하는 팀으로 AM 5연의 어트렉션 기기들을 체감하려면 세가 직영 어뮤즈먼트 시설인 「조이폴리스」 등에 가면 된다.

▶대표작 : 『세가 슈퍼 서키트』, 『AS-1』, 『VR-1』, 『고스트 헌터즈』

AM 6연

AM 6연의 작품은 메달 게임이 주류를 이룬다.

▶대표작 : 『빙고 파티』, 『익사이팅 보트 레이스』, 『웨스턴 드림』, 『캐슬 코스터』

기타 사업 부서

■ 사운드 팀

사운드 개발을 비롯해 툴 제작, 세가 디지털 스튜디오의 운영 등을 담당

■ 컨슈머 개발 설계본부 제 2설계부

주변기기의 개발이나 소프트 검사 등을 담당한다

■ 캐릭터 부

판권의 취득, 자사 판권의 라이센스, 어패럴 상품의 판매 등 업무 내용이 다양하다

■ CS 프로모션 부

가정용 게임기, TOY, 멀티미디어 관련 프로모터나 이벤트 부문을 담당

■ 해외 컨슈머 사업 본부

컨슈머 제품의 해외 영업이나 판매, 수출입업무 등에 관여하는 부서

■ 세가 뮤직 네트웍스

통신 가라오케 「프롤로그2」의 판매나 정보 제공 업무를 하고 있다

■ 멀티미디어 운업부

네트웍 비즈니스나 멀티미디어 소프트 기획, 개발, 영업 등을 담당

■ PC 사업부

새롭게 설립된 부서. 업무 내용은 PC용 소프트 개발과 판매

■ TOY 사업부

게임관련 장난감의 기획 개발에서 판매, 제조 등을 담당하는 부서

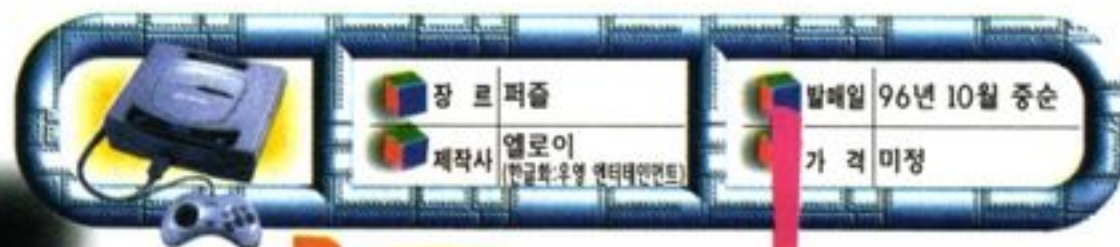
■ ATP사업부

ATP는 어뮤즈먼트 테마파크의 약칭이다. 테마파크 관련 전반의 업무 담당

우영 한글화 타이틀 제 2탄

장 르	퍼즐	발매일	96년 10월 중순
제작사	엘로이 (한글화:우영 엔터테인먼트)	가 격	미정

오라클의 보석

Jewels of the Oracle

IBM PC용으로 95년에 발매되어 새로운 퍼즐 게임의 장을 열었던 『쥬스 오브 오락클』이 새턴용으로 발매되어 국내 컨버전 전문 업체인 「우영 엔터테인먼트」에 의해서 한글화된다. 우영 엔터테인먼트는 올 봄 『미스트』를 한글화했던 노하우를 가지고 이번 프로젝트에 임했다. 새턴 유저들도 이젠 한글화된 타이틀로 게임을 즐겨보자.

게임 설명

이 게임은 MYST와 비슷한 인터페이스로 커서와 버튼 하나로 이동과 모든 행동을 할 수 있다. 먼 옛날의 잊혀진 전설의 도시 나이사스를 찾아가는 플레이어에게 시험이 주어진다. 그 시험은 퍼즐의 형태로서 플레이어의 지혜로 풀어나가야 한다. 이 퍼즐들은 기존의 퍼즐들을 더욱 독특하게 고차원화시킨 것으로서 플레이어로 하여금 고대의 환상적인 분위기를 느낄 수 있게 한다.

스토리

이집트인이 거대한 피라밋을 건설하고 그리스인, 로마인, 수메르인이 고대세계를 지배하고 있던 때로부터 수천년 전에 이들 문명의 기반이 되었던 하나의 문명이 존재했다.

이 문명은 특히 계몽적이었기 때문에 그 영향력(세력)은 오늘날에 이르기까지 의연하게 비교될 대상이 없다. 그 이름은 전설의 도시 「나이사스」. 나이사스 민족은 평화, 조화, 완전한 이해라는 불후의 이념 밑에 통치되는 완전히 균형이 잡힌 사회에서 살고 있었다. 바로 그때가 암흑과 혼돈(카오스)에 지배되고 있던 시대였다. 상대적으로 나이사스에서는 예술, 시, 철학이 융성했다. 그리고 또한 천문학, 수학, 과학의 발상지이기도 했다.

농업을 발전시켜 나이사스의 백성을 먹여 살릴 뿐만 아니라 그들을 둘러싸듯이 생활하고 있던 유목민과 거래가 가능할 정도로 충분한 식량을 생산하고 있었다. 주변 사람들에게 있어서 나이사스는 굉장히 매력적인 도시였다. 그러나 나이사스의 사람들은 자신들의 낙원같은 나라를 멸망시킬 수도 있는 야성적인 감정과 미숙한 정신을 가진 사람들을 받아들이는 것에 대해 신중했다. 그리하여, 나이사스를 지향하는 탄원자들은 길스 문을 지나 이 나라의 수수께끼를 밝혀내지 않으면 안되었다. 많은 사람들이 도전했다. 그러나 시련은 길고 복잡하여 판단력을 필요로 하는 기계장치나 퍼즐로 되어 있어 거의 모든 사람들이 성공하지 못했다. 성공하기 위해 다른 곳에 있는 사람들은 현인의 지식을 불러내어 스스로를 논리적인 인물로 바꾸지 않으면 안되었다. 다행히도 시간에 제한은 없었다. 성공한 사람들은 비교할 곳 없는 미를 자랑하는 도시 나이사스에 들어가는 것이 허락되고, 실패한 사람들은 숙련된 깊은 사고의 인물이 될 때까지 계속 노력할 수 있도록 용기가 주어졌다.

이 도시에 걸어들어오는지, 몇 명인지도 모를 사람들이 그 관습에 물들어간다.

오라클의 목소리가 들립니다

문은 지금 열려졌다. 내가 앞길을 안내하는대로 따라오라. 이 도시에 걸어들어오는지, 몇 명인지도 모를 사람들이 그 관습에 물들어간다. 방의 중앙에 있는 우물은 6개의 그룹, 말하자면 6개의 관으로 나누어져 있다.

각각의 관에는 4개의 퍼즐이 있고, 각각의 역할이 있다.

관	역할
탄트람의 관	지배, 평등
크리다의 관	발명, 창조, 발전
파우리의 관	협조, 통합, 조화
사스트람의 관	논리, 과학, 이해
카우사람의 관	기획, 설계, 관리
카비의 관	교섭, 기록

우물 주위의 돌을 만지면 우물의 수면에 퍼즐의 환영이 떠돈다. 그 수면을 만지면 24개의 마법의 방으로 옮겨진다. 방을 돌아다니는 중 오라클이 안내역을 맡아 준다. 여기에는 적도 없으며 제한 시간도 없다. 단지 플레이어의 지혜만을 의지해야 한다. 퍼즐을 풀면 제단이 있는 방으로 돌려놓을 보석을 얻게 된다.

이 보석을 가지고 돌아가 제단에 되돌려 놓는 것이 플레이어의 사명이다. 24개의 보석을 모두 원래대로 돌려놓으면 우물 주위의 5번째 돌이 움직여 오라클의 성역으로부터 길스 문을 빠져나와 나이사스의 도시로 갈 수 있게 된다.

「카메라 워크」 기법으로 채튼의 호자노를 담당!

장 르	롤플레잉	현지발매일	97년 봄 예정
제작사	게임 아츠	현지가 격	미정

그랜디아

GRANDIA

SS

경이적인 폴리곤 수에 의해 절미한 영상을 구성하고 있는 「그랜디아」. 그 영상을 여러 각도에서 자유롭게 감상할 수 있는 시점 전환이 「그랜디아」의 특징이라고 말해도 과언이 아니다. 이번에는 자유롭게 시점을 옮기는 『카메라 워크』의 연출기법에 대해 알아 보았다.

이제까지 없던 신선한 모험!!

이 게임이 지금까지의 RPG와 다른 점은 세부적인 곳까지 설정되어 있다는 것이다. 보통의 RPG 경우, 세계의 거리를 배회하며 모험을 해 간다. 물론 거리에 따라서는 「상점의 거리」, 「물의 거리」 등과 같이 구별되어 있으나 설정과 거리의 분위기가 다소 다를 뿐 거의 차이가 없었다. 그러나 이 「그랜디아」의 경우는 문화와 인종, 풍토를 기본으로 거리가 설정되어 있다. 게다가 각 거리에 등장하는 캐릭터도 한사람 한사람 일러스트로 작성되어 있다. 이러한 것들에 의해 새로운 거리를 지날 때마다 지금까지 맛볼 수 없었던 신선한 감각을 체험할 수 있게 될 것이다.

한가로운 분위기가 풍기는 아인의 마을 「무크」. 화면 사진에서는 알기 어렵지만 마을 중심에 흐르고 있는 작은 시내에는 물고기 떼들도 있다

잡동사니가 쌓여 있는 방. 자세히 들여다 보니 보물상자같은 것이 잡동사니 속에 있다

리얼타임 제로 전개된 전투장면

시점이동에 의한 참신한 연출법!

「그랜디아」의 특징인 시점 전환. 배경을 폴리곤으로 하고 있는 RPG에 있어서 그렇게 신기하지는 않지만 「그랜디아」의 경우 지금까지의 RPG와는 다른 참신한 기술이 엿보인다. 그것은 화면상의 캐릭터가 이동하는 상태에서 시점 전환이 이루어질 수 있다는 것. 먼 곳에서 천천히 가까이 이동하는 '부드러운 시점 전환'이 가능하게 된 것이다.

이제까지의 폴리곤 RPG에서 시점이 변한다고 하는 것은 위에서의 시점, 비스듬히 보는 시점, 옆으로의 시점 등 몇개의 시점이 순간에 바뀌는 것이 대부분이었다. 그러나 이 게임에서는 여러 각도에서 자유자재로 시점을 바꿀 수 있다.

▶도항선을 타고 여행을 떠나는 저스틴

▲뱃머리에 서서 생각에 잠기는 저스틴. 그 모습을 회전시켜 볼 수 있다

◀저스틴이 처음으로 방문한 거리 「뉴팜」. 이것은 시점을 멀리해서 바라본 화면

▲시점을 가깝게 설정했다. 이 시점이라면 생각대로 거리를 탐색할 수 있다

수수께끼의 환영선!

이 게임의 주인공 저스틴은 모험을 동경하는 14세의 소년. 어떤 기회에 의해 신대륙 항해를 시작하는데 도중에 이상한 분위기가 나는 환영선을 만난다. 저스틴은 이 환영선을 탈 것인가? 환영선의 등장 장면에는 CG무비도 설정되어 있다.

절묘한 앵글!!

「그랜디아」의 화면은 기대할 만한 절묘한 앵글을 가지고 있다. 그것은 게임 세계관을 비주얼화하는 미술가와 수많은 영상작품을 만들어 온 연출가의 노력에 의해 「그랜디아」의 필드화면이 만들어졌기 때문이다. 사진을 보면 무언가 일어날 것 같은 기대감이 생긴다. 물론 기대감만이 아니고 실제 이벤트 등이 발생한다.

끝없이 이어지는 화산의 산길. 작열하게 끓고 있는 마그마 속에서 무언가 튀어 나올 것 같은 느낌

어떤 무언가가 습격해 올 것 같은 터널 안. 설마 레일 위로 열차가 습격해 오지는 않겠지…

SHINING the HOLY ARK

장르	RPG	현지 발매일	96년말
제작사	소닉	현지 가격	미정

소닉의 자존심을 건 샤이닝 시리즈 2탄

샤이닝 더 홀리아크

마침내 모습을 들어낸 샤이닝 시리즈 최신작. 그 이름은 『샤이닝 더 홀리아크』. 전작인 『샤이닝 위즈덤』과는 그 분위기가 사뭇 다른 풀 폴리곤 3D RPG게임으로 소닉이 심혈을 기울이고 있는 홀리아크는 현재 60%의 완성도를 보이며 연말 발매를 위해 개발에 한창이다.

3D 표현의 한계에 도전한 패러 리얼리티

시리즈가 발표될 때마다 새로운 시스템을 만들어 내 팬들을 놀라게 한「샤이닝」시리즈. 이번에는 3D RPG 스타일을 채택. 소닉다운 노력이 도처에 보인다. 그 노력은「패러.리얼리티(가상현실)」의 추구이다. 이것은 현실에는 있을 수 없는 판타지 세계를 비주얼로서 구체화하는 것이 소닉의 새로운 도전이다.

◀마을과 던전, 사람 등 화면 상에 존재하는 모든 것을 폴리곤으로 표현

■눈 앞의 적과 격렬한 전투

렌더링에 의해 리얼한 질감으로 묘사되어 있는 괴물이 출현. 공격 시 힘 있는 액션을 보여줘!

■마을과 던전을 풀 폴리곤으로 표현!!

이 게임에서는 마을과 던전, 등장인물 등 모든 것이 폴리곤으로 묘사되어 있다. 이동 시의 부드러운 스크롤을 놓치지 않을 것이다.

◀부드러운 움직임으로 전체 방향에 스크롤. 이벤트 시에는 위를 볼 것

▲적은 제각각 출현, 공격의 패턴을 갖고 있다. 조무래기도 중보스정도의 볼륨으로 강하게 하자!

■지형의 특징을 활용한 던전

모험은 성과 탑, 숲 등 여러가지 시추에이션으로 전개된다. 각각의 지형을 활용한 트랩이 계속 이어져 플레이어를 공격한다!

▲마을 저편에 희미하게 보이는 탑. 저곳에는 깜짝 놀랄 일과 흉악한 몬스터가 기다리고 있는데…

▲자! 문을 통과해 모험의 세계로!!

등장인물이 생생하게 움직이는 이벤트쇼 최초 공개!

플레이어가 모험을 할 마을과 성. 거기에는 여러가지 이벤트가 발생한다. 『홀리아크』에서는 이벤트가 발생할 때 카메라 워크 등을 이용해 효과적인 시각적 연출을 도모하고 있다. 이러한 3D시점을 활용한 연출이 게임의 긴장감을 한층 더 높이고 있다. 여기에서는 그 이벤트 시의 연출 일부분을 소개하겠다.

지붕에서 점프하는 소년

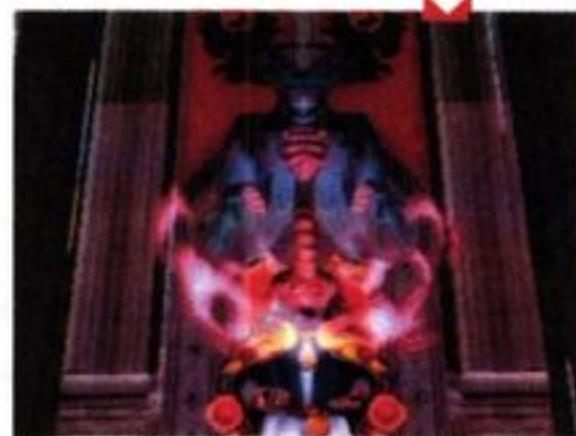
지붕에서 소년이 뛰어 내렸다. 이것은 마을에서 이벤트가 생길 때의 연출이다. 보통 플레이어의 방향전환은 좌우만으로 되어 있으나 이런 이벤트에는 보통때와는 다른 방향을 볼 수 있다. 이 경우는 위를 올려다보는 앵글로 지붕에서 뛰어 내리는 소년의 움직임을 쫓아 갈 수 있다.

◀민가의 위를 올려다 보자 소년의 모습이 보인다

▲소년은 용기 있게 지붕에서 뛰어 내린다. 무슨 용무라도 있는 걸까?

왕의 입에서 악령 출현

이것은 어느 성에서 발생하는 이벤트. 부드러운 미소를 머금고 있던 왕이 갑자기 괴로워 하더니 하늘을 쳐다보고 비명을 지르기 시작한다. 이윽고 왕의 입에서 빛이 쏟아져 나오고 머리 위에 한 덩어리로 뭉치더니 무서운 악령의 모습으로 변해간다. 악령이 실체화 되는 동안 시점이 다이나믹하게 왕에게 클로우즈 업된다.

▶괴로워하고 있던 왕의 입에서 빛이 나오기 시작, 이윽고 희미한 악령의 모습이…

다채로운 몬스터 등장

개발사인 소닉은 효과를 고조시키기 위해 배틀 필드를 귀신들이 우글거리는 장소로 전환시켰다. 이 귀신이 우글거리는 장소는 단지 무섭게 할 뿐 아니라 무서운 몬스터 설정 이외에 코믹한 요소를 담아 또다른 의미의 공포를 표현하고 있다.

예를 들면 다음 사진에 있는 5마리의 꼬마 블링 그룹. 요술 상자같은 곳에서 뛰쳐 나오는 개성적이고 귀엽게 생긴 블링의 모습을 기대해 보자.

꼬마 귀신 전투대 블링

▲캐릭터마다 각각 다른 무기로 공격을 해 온다

윗치

빛이 실체화되면서 나타나는 윗치. 마법을 사용하는 것일까?

스켈톤

따로 분리되어 있던 뼈가 모여 몬스터가 됐다

파워 좀비

지면의 굴에서 등장하는 파워 좀비

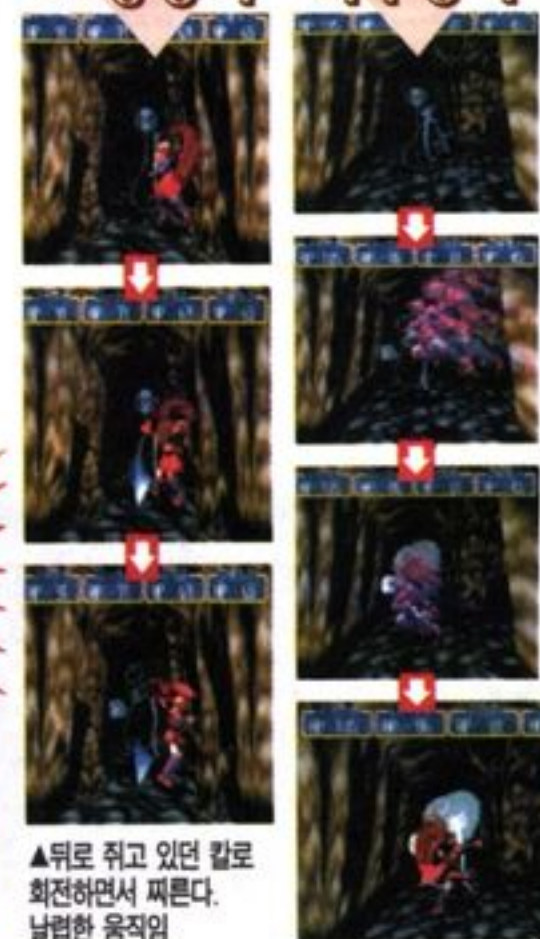
3명의 캐릭터 다이나믹한 기술 공개

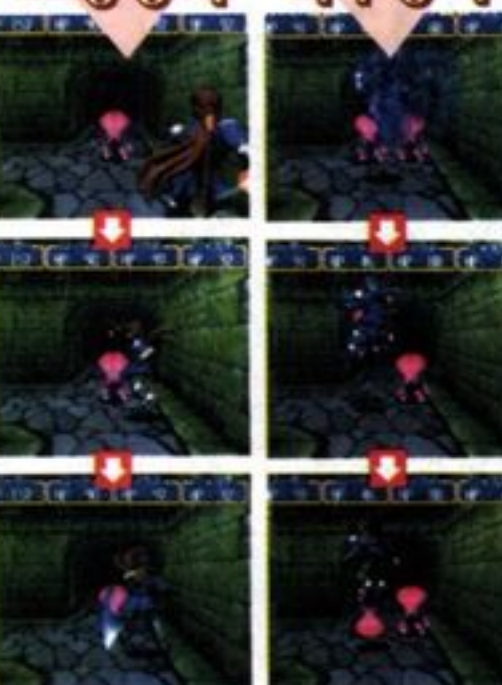
닌자의 기술로 적을 압도한다! 「로디」

닌자의 옷차림을 한 로디. 그는 닌자답게 가벼운 몸을 활용한 공격이 특기이다. 보통 공격에서는 잽싸게 적에게 날라가서 뒤로 잡은 칼로 힘껏 내리친다. 특수 공격은 적을 에워싸서 높이 올라 그대로 지면에 내팽개치는 「이즈나떨어뜨리기」이다.

사뿐히 날라간다! 「아카네」

로디와 마찬가지로 닌자인 아카네. 그녀의 보통기술은 로디와 거의 같다. 특수공격은 적을 검으로 맞춘 후 날아 들어 칼로 직접 공격한다.

보통공격 특수공격

▲뒤로 쥐고 있던 칼로 회전하면서 찌른다. 날렵한 움직임

보통공격 특수공격

▲푸른 의상의 로디. 긴 머리를 휘날리며 공격

도망가는 적에게 달려들어 닌자의 기술 「이즈나떨어뜨리기」

강력한 마법을 자유자재로 조절한다! 「폴테」

마법사인 폴테는 여러가지 마법을 쓴다. 사진은 불꽃 공격마법, 블레이즈 최저 레벨. 최저 레벨이지만 화면상에는 강력하게 보인다.

폴테가 지팡이를 찾자 지면에서 섬광과 함께 불길이 치솟았다 레벨1 에서도 이 정도 파워

SS

무비 해설: 관에서 나온 빛이 혼을 움직인다

온 천지에 검은 구름이 덮히고 웬지 불길한 예감이 드는 어느날. 마치 이날을 기다려 왔다는 듯이 하늘에 나타난 3개의 그림자. 이윽고 드러내는 3개의 그림자 정체는 검은 가죽을 온몸에 두른 남자, 둥둥 떠다니는 대좌에 앉은 노파, 와인레드색의 옷을 입은 소녀였다.

그 때 하늘에 배 한 척이 나타난다. 동시에 일식이 일어나고 달이 태양을 가리기 시작한다. 그리고 3명은 기를 집중시켜 마법력을 증폭시키고 「드디어 시간이 왔다!」라고 외친다. 3명의 목적은 그 배를 파괴하는 것이었고 이 시간이야 말로 3명이 기다려온 순간이었다. 한계가 있던 마법의 파괴력을 일식이 갖는 신비적인 힘과 합쳐서 강력한 파워로 만들어 내려고 했던 것이다. 외침과 동시에 일제히 쏟아낸 마법은 하늘을 찌를 듯 배로 직진한다. 일식이 끝나자 태양의 빛이 비추어 3명이 쏟았던 마법탄이 떨어져 버리고 만다. 공격을 받은 배는 연쇄적으로 폭발해 선행 불능 상태가 된다. 그 때 배의 중심부에 있던 관에서 빨간 빛이 나오고 있었다… 그리고 파괴되어 버린 배는 검은 구름속으로 사라져 간다. 동시에 배에서 1대의 탈출 캡슐이 빠져 나오고 그 캡슐도 난기류에 휘말려 속도를 잃은 채 배와 함께 사라져 버렸는데…

게임과 영화의 기로에 서 있는 와프의 야심작

장르	어드벤처	현지 발매일	96년 12월 예정
제작사	와프	현지 가격	6,800엔(CD4장)

에너미 제로

한층 눈에 띄는 아름다운 무비와 사운드를 이용해 적을 격퇴하는 구성. 이 기대되는 어드벤처 게임의 최신 정보를 무비 영상과 리얼타임 폴리곤을 함께 소개한다.

최신 무비와 리얼타임 폴리곤 화면 공개

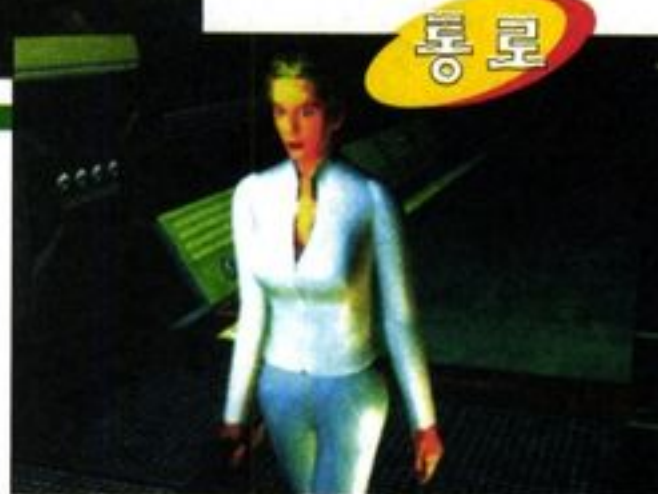
8월 22일 ~ 24일에 열렸던 동경 게임쇼. 그 회장에서 「EO」를 본 사람은 한결같이 「새턴이 이 정도의 폴리곤을 낼 수 있는가」하고 놀랬을 것이다. 종래의 폴리곤 게임에서 보아왔던 폴리곤의 깨짐과 흐릿한 것은 전혀 없고 고속의 움직임을 보여주었던 것이다. 무비에 대해서는 말할 것도 없다. 개발 초기부터 새턴으로 컨버전할 때까지의 화질 저하도 토울모션을 사용해서 극복했다.

현재는 약 3개월에 걸친 프로그램의 개량이 끝나고 12월 발매를 목표로 영상 작업에 착수할 단계에 이르렀다. 현재 새턴에서 만들고 있는 샘플 CD의 개발 상황은 약 50%. 발매일에 어느 정도의 진화를 보여줄 것인가 기대된다.

고화질의 영상이 그대로 새턴에 이식

이번에 입수된 사진은 실제로 새턴에서 제작하고 있는 『EO』. 개발상의 CG에 손색없는 무비를 재현할 수 있는 것이 경이적이다.

중반부까지 거의 완성된 무비

이 게임은 CD 4장으로 발매된다. 사진은 대개 게임 초반까지이다. 이동할 수 있는 장소는 자신의 방 이외에 통로, 자료실, 도구실 등이 있다.

통로

▲자세한 상황은 알 수 없지만 로라가 총을 들고 복도를 걷고 있다

자료실

▲자료실 컴퓨터 앞에서 무언가를 조사하고 있다

도구실

▲도구가 늘어져 있는 방. 여기서 로라는 총의 에너지를 보충하고 있다

▲사다리를 타고 올라가 다락방에서 얼굴을 내미는 로라

▲CG같지 않게 그림자 부분에 섬세함이 보여지는 점이 대단하다

로라 이외의 인물도 등장

지금까지 등장인물에 대해서는 거의 알려져 있지 않았지만 주인공 로라 이외에도 또 다른 동료가 우주선에 있다. 동료는 전부 7명. 현재 알려진 것은 시작하면서 피살되는 「파커」라는 남자와 「킴벌리」라고 하는 여자. 스토리의 서두에서는 로라 혼자서 우주선 안을 탐색한다. 어딘가에서 다른 멤버도 만날 수 있을 것이다.

▲무사한 것을 확인하고 서로 껴안고 기뻐하는 로라와 킴벌리

▶킴벌리라는 동료가 생겨서 조금은 안심이다

▼공포에 떨면서 우주선 안을 탐색하는데…

▶앞으로 일어날 일을 걱정하는 두 사람. 구원의 손길이 그들에게 올 것인가?

경계가 보이지 않는 무비와 리얼 타임 폴리곤

무비와 리얼타임 폴리곤이 함께 존재한다는 것을 듣고 변경시키는데 시간이 걸리지 않을까 걱정하는 사람도 있을 것이다. 그러나 그것은 쓸데없는 걱정이다. 장면을 바꾸는 데 시간은 거의 걸리지 않는다. 마치 연속되는 하나의 장면처럼 부드럽게 바뀐다.

▲무비 신. 귀를 기울여 소리를 듣던 로라가 갑자기 총을 꺼낸다

◀리얼타임 폴리곤으로부터 무비로의 전환이 매우 부드럽다

▶리얼타임 폴리곤으로 바뀐다

SS

리얼 타임이라고는 생각할 수 없는 부드러운 스크롤 실현

여기에서는 리얼타임 폴리곤을 중심으로 소개한다. 『EO』에서는 액션이 요구된다. 즉 적이 나올 듯한 장소에서는 무비가 아니고 리얼타임으로 화면을 묘사하는 폴리곤을 쓰고 있다.

멀티 콘트롤러 대응으로 180도 자유자재

우선 놀랄 만한 것은 폴리곤과 텍스처가 많다는 것이다. 그것들이 깨지지 않고 표시된다. 게다가 그 화면이 부드럽게 스크롤된다. 멀티 콘트롤러를 사용해서 화면을 빙빙 돌아다녀도 끊이지 않고 화면이 묘사된다.

▲오른쪽을 돌아보거나 왼쪽으로 뛰어가도 처리가 늦어지지 않는 것도 놀랄 만하다

▲가까운 곳의 폴리곤은 깨지기 쉬우나 그런 모습은 보이지 않는다

▲멀티 콘트롤러가 있으면 자유자재로 좌우를 돌아볼 수 있다

▲똑바로 위를 보거나 발 밑을 볼 수도 있다. 위, 아래에서 적이 습격하면 무섭겠지

크리처의 사고패턴 현재 구상중

리얼타임 폴리곤 부분에서 궁금한 것은 보이지 않는 적과의 싸움. 그러나 유감스럽게도 아직 적은 등장하지 않았다. 그것은 적의 사고패턴을 구상 중이기 때문이라고 한다. 전에 쓰였던 적의 샘플은 있지만 그것보다 복잡한 사고를 넣어서 플레이어를 생각하게 하는 전투를 하게 구상 중이라는 것이다. 지능적인 게임이 될 것 같다.

네트워크 이용

마지막으로 아직 미완성의 시스템인 네트워크에 대해 언급하겠다. 우주선 곳곳에 붙어 있는 네트워크를 이용하는 것으로 로라는 여러가지 정보를 얻을 수 있다. 이런 것이 게임의 묘미 중 하나. 그러나 현재는 플레이 가능한 상태가 아니다. 네트워크를 사용하면 어디에 있는지 알 수 없는 함정을 피하거나 어떤 것을 조작하는 일을 할 수 있다.

▲갑자기 나오는 적의 습격에 대비해 총을 겨누며 걸어 갈 수 있다

▲적이 공격해 오는 것은 센서 소리만으로 알 수 있다

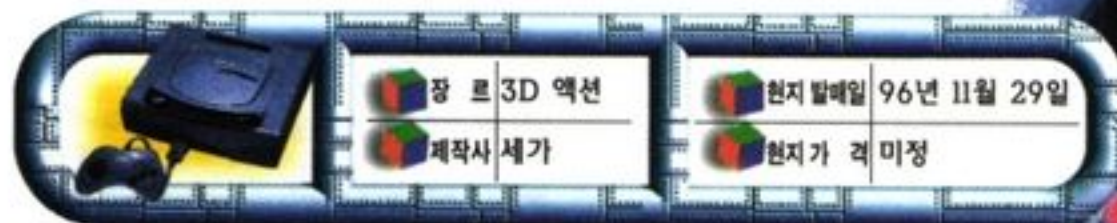
▲어두운 실내에서는 모습을 보기 어렵다. 적의 모습은 처음부터 보이지 않지만…

▲궁지에 몰리면 반드시 반격하는 사고 패턴을 채택할 것이라는 이야기도 있다

▲여기에 있는 전원과 말할 수 있을까? 가능하다면 어떤 회화가 될까?

▲네트워크를 사용해 다른 사람과 협력할 수도 있겠지

▲비디오 폰과 데이터 베이스 등을 이용해 네트워크

장르	3D 액션	현지 발매일	96년 11월 29일
제작사	세가	현지 가격	미정

트윈스틱으로 최고의 새턴 버철로이드가 된다!

VIRTUA ON

SS

버철 온

긴 침묵을 깨고 화면 사진이 공개되었던 새턴용 『전뇌 전기 버철 온』. 이번에는 8월 22일 ~ 24일 개최되었던 「동경 게임쇼」 회장에서 공개된 『버철 온』 플레이 레포트와 기본 개념 등을 정리해 보았다. 현재 국내 모 업체에서 『버철 온』의 도입을 추진하고 있어 국내 새턴 게이머들도 곧 만날 수 있을 듯하다

동경 게임쇼 공개 50% 버전 체크

지난번 개최되었던 「동경 게임쇼」에서 처음으로 유저들 앞에 등장해 화제를 모았던 새턴용 『버철 온』. 출전된 것은 50%의 개발 상황이면서도 플레이 가능한 버전이었다. 개발 과정의 거의 중간 단계인 현 시점에서 어느정도나 아케이드용의 게임성을 재현하고 있는가. 궁금한 이식도를 긴급 보고!

체크 1

CPU전은 3 스테이지까지 가능

전 캐릭터 사용 가능

개발도 50%. 현 시점에서 놀랍게도 이미 8대의 캐릭터가 완성되어 있다. 테무진에서 라이덴까지 마음에 드는 캐릭터를 사용해 여러가지 기술을 쓸 수 있다. 걱정되었던 폴리곤 표시수도 아케이드용에 뒤지지 않을 정도. 캐릭터도 변함없이 멋있기 때문에 안심.

체크 2

확실한 연출 재현

『버철 온』을 연출하는 여러가지 요소, 화면 효과 등도 완벽하게 재현됐다. 스타트 시의 발진 장면, 승리(패배)포즈 등은 새턴용에서도 볼 수 있다. 아쉬운 점은 컨티뉴 시의 기체 수리 장면을 볼 수 없는 정도일까?

칼을 휘두르면 잔상이 나온다

승리 포즈도 다양한 앵글로 표현

체크 3

현단계에서 전 화면 대전은 희박한가?

대전 부분은 어떠한가?

쇼 버전의 『버철 온』에서는 중요 대전이 아직 미완성이라 CPU전만 플레이했다. 단지 이후 채택될 가능성이 있는 대전 방식으로 가장 가능성이 높은 것은 TV화면을 2등분한 대전 방식이라고 한다. 만일 실현되면 적은 비용으로 최대의 만족을 얻을 수 있을 것이다.

체크 4

캐릭터의 움직임, 화면 표시 상황

아케이드용에서는 초당 60 폴리곤의 움직임을 보이고 있는 캐릭터. 새턴용에서는 동작이 약간 부드럽지 않은 느낌이다. 다만 그것은 완성도 50%라는 것으로 이후 개선될 여지가 있다. 그 외에 무기의 남은 에너지를 나타내는 게이지, 화면 이외의 부분에 있는 적의 위치를 보여주는 마크 등 세세한 스테이터스 표시는 문제없이 재현되고 있다.

움직임이 좀 떨어져도 플레이하는 데에는 지장 없지

트윈 스틱에 대해서

발매가 결정된 『버철 온』 전용 콘트롤러 '트윈 스틱'. 쇼에서는 개발 중인 스틱을 조정해 캐릭터를 조작할 수 있었다. 만져보면 아케이드용에 비해 꽤 부드러운 느낌. 손을 가볍게 좌우로 움직이는 것만으로도 입력된다. 좌우 양 방향의 스틱이 붙어있는 브스터, 공격 방아쇠는 손가락이 편하게 놓일 위치에 있고 버튼의 견고함도 좋다. 이 기계의 과제는 레버의 견고함을 지키는 것이다.

패드로 대시하는 편이 더 쉬울까?

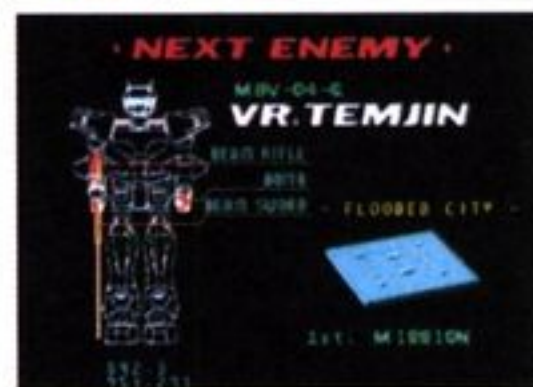
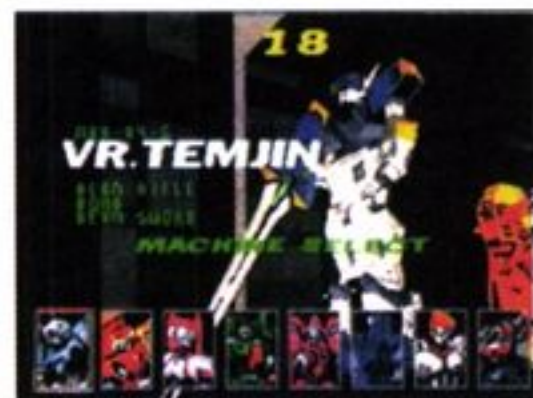
새턴용 소프트이기 때문에 물론 패드도 준비. 대쉬, 점프, 좌우 트리거 공격 등 입력은 각 버튼으로 나뉘어져 있다. 방향키 + 버튼의 대쉬는 트윈스틱보다 부드럽게 나오는 등 패드의 이점도 발견됐다.

대쉬와 급정지를 즉석에서 할 수 있는 패드의 장점

2대의 버철 로이드의 액션 공개

테무진, 바이파Ⅱ 2대가 갖는 표준 장비 3종류 + 비밀의 잠재능력을 소개. 아케이드용 기술의 박진감을 맛보자

푸른 전광 VR.TEMJIN

빔 라이블, 봄, 빔 소드 3종류의 무기 밸런스. 어떤 적과 대치해도 불리하지 않고 싸울 수 있다. 중간 거리에서 라이플로 제압한 후 순식간에 돌진해 가까이가서 소드로 쳐부수는 것이 기본 전법이다.

검증 테무진

완성도 50%인 이 시점에서 테무진은 아케이드용에 비해 다른 점을 찾기 어려운 캐릭터이다. 세세한 주문을 붙인다고 해도 그것을 찾아내는 것이 곤란하다고 말할 정도이다. 쇼에서는 특수 기술인 그라이딩.램의 고속 이동 장면을 볼 수 있다.

『빔 라이플』

오른쪽 스틱의 공격 방아쇠를 누르면 가지고 있던 라이플에서 청색의 빔이 방출된다. 위력, 연속 사격성과 함께 성능이 좋고, 메인으로 사용할 수 있는 무기이다.

상대를 락온하지 않으면 적에게 맞설 수 없다

『봄』

왼쪽 방아쇠의 공격은 봄. 포물선을 그리며 지면에 떨어지는 봄은 폭풍을 동반하며 불타 오른다. 폭풍에 몸을 숨기는 전법도 가능.

폭풍은 상대의 공격을 거의 없애버리는 효과를 갖는다

『빔소드』

좌우 양방향의 방아쇠를 동시에 눌러 푸른 빛을 발사해 빔소드를 수평으로 쏜다. 소드에서 나오는 충격파에는 공격 판정이 있어 사용할 수 있다.

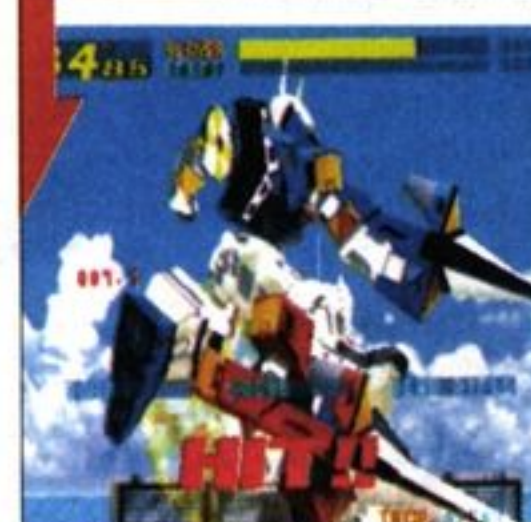
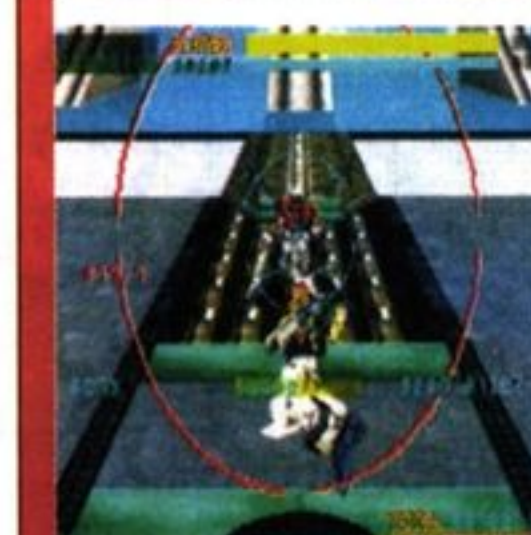
일격에 전세를 역전시킬 수 있으나 근거리의 공격은 가드될 수 있다

『소드 어택』

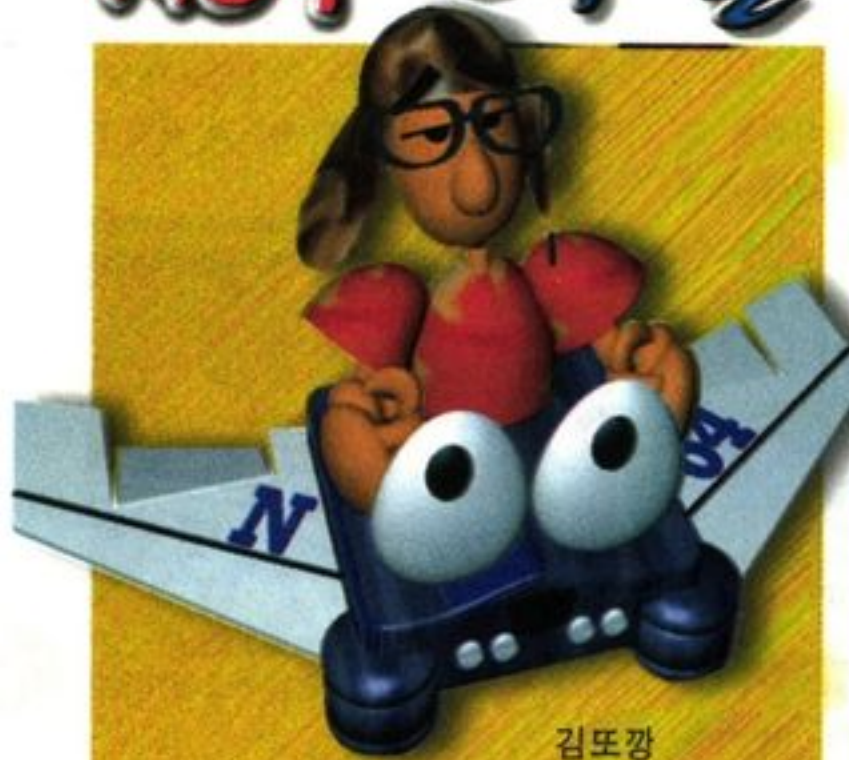
라이플을 창과 같이 사용해 적을 찌르는 공격은 상대가 근거리에 있을 때 공격 방아쇠를 당기면 발생한다. 같은 계열의 빔소드보다 위력은 약하지만 공격 속도가 빠르므로 이용 가치가 높다.

버튼을 계속 누르면 찌기 2회를 연속으로 할 수 있다

『그라이딩.램』

테무진의 숨는 기술로 유명. 점프의 정점에서 빔 소드를 한쪽 손으로 상대를 일직선으로 내다 꽂는 테무진의 공격 중에 가장 위력적인 기술. 돌진하는 속도는 빠르지만 공격의 궤도가 직선적이기 때문에 대개 히트하기 전에 피해 버린다.

공중에서 상대를 목표로 질주(그라이드)한다. 그 모습은 흡사 푸른 전광과 같다

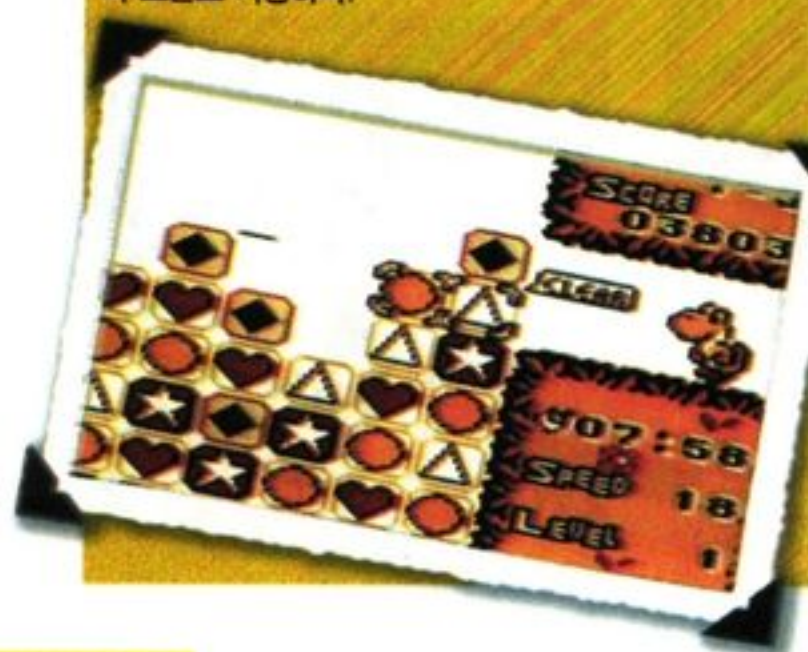
N64 연구실

김또깡

닌텐도64는 언제나 제 자리를 잡을 것인가? 언제나 앞서 나가던 닌텐도가 이젠 3등으로 처져서 달리고 있다. N64의 국내 발매도 언제가 될 지 안개 속을 헤매고 있다. 그러나 한가지 다행스러운 일은 닌텐도 집안의 '작은 악마'(?) 미니컴보이가 「포켓」의 발매에 힘입어 다시 붐을 이루며 인기를 모으고 있다는 사실이다. 이러다가 챔프에 닌텐도64 코너가 없어지고 GB 코너가 부활되는 것은 아닐까?

이달의 기대 소프트

요시의 패널 퐁

미니컴보이/액션 퍼즐/닌텐도/96년 10월 26일/3,000엔

이 게임은 SFC로도 발매되었던 퍼즐 게임이다. 3개의 동일한 모양의 마크를 나란히 맞춰 지워가는 단순한 룰이지만 요시가 등장해 대마왕 쿠파의 마법에 걸린 동료들을 구하기 위해 싸운다는 스토리 때문에 더욱 흥미롭다.
또 엔드리스 모드, 스코어 어택, 스테이지 클리어, 퍼즐 등 다양한 모드가 준비되어 있고 패스워드로 데이터 보존도 가능하다.

전자 게임의 역사를 통해 본 닌텐도의 게임계 등장 비화

미국에서 생겨나 일본에서 꽃을 피운 전자게임. 그러나 현재는 일본의 게임 수준을 따라올 나라는 한군데도 없다. 일본의 게임 시장을 지금의 수준까지 올리는 데에는 많은 일본 기업들의 노력이 있었지만 그 중에서도 닌텐도의 역할을 빼놓을 수 없는 것이다. 이달의 N64연구실에서는 게임의 역사를 통해 닌텐도가 어떻게 게임 사업을 시작하게 되었는 지 알아본다.

고급 완구로서의 전자게임

70년대 후반부터 80년대 전반에 걸쳐서 초등학생들 사이에 엄청난 인기를 끌며 붐을 조성했던 전자게임. 완구업계에 전자 기술의 도입을 가속화시킨 이 게임기는 불과 수년 사이에 완구계의 왕자로 등극했다. 이 급격한 완구업계 내의 변화는 각 방면으로 여러가지 영향을 끼치게 되었다. 그 중 하나는 완구의 고 가격화이다. 아무리 가격이 높아도 약 4 - 5만원선이었던 완구가격의 암시적 상한선을 전자게임이 등장하면서 한순간에 무너뜨려 버린 것이다. 전자게임이 나오기 이전에는 고가 완구라고 해도 남자 아이들의 광선총이나 여자아이들에게는 인형이 고작이었으며 당시의 아이들에게는 이것도 상당히 고가의 장난감이었다. 그것에 비해서 전자게임은 아무리 싸다고 해도 2만원 이상이며 비싼 것은 10만원까지 올라가는 것도 있었다.

가격이 높을 수 밖에 없는 이유는 무엇이었을까? 그것은 대부분 다 알고 있겠지만 전자게임은 각 메이커 측이 지금까지는 없었던 EL(일렉트로닉스) 기술을 완구에 적용시키기 위해 새로운 투자 비용을 증가시켰기 때문이다. 이번에는 이러한 전자게임의 이모저모를 알아 보기로 하자.

미국에서 태어난 전자게임

비디오 게임이 미국에서 태어난 것인만큼 비디오 게임의 역사 또한 미국에서 시작하게 된다. 1978년 전자 부문의 선두주자였던 미국의 완구 메이커 중 하나인 「마텔사」는 세계 최초로 핸디 타입의 전자게임기를 발매했다. 이 게임기에는 LED(광표시) 방식을 채택하고 있어 당시 미국의 전자 기술력을 실감케 하기도 했다. 또한 이 게임기의 등장은 앞으로 완구업계의 새로운 진로를 제시해 준 사건이기도 했다. 혹시 전자게임이 일본에서 시작된 것이 아닌가 하고 알고 있는 사람도 있겠지만 이렇게 전자 기술이 뛰어났던 미국에서 전자게임기가 탄생했다는 것은 어쩌면 당연한 결과라고 할 수 있다.

일본 메이커의 대응

마텔사의 발매에 의해 전자게임으로의 관심이 급속하게 높아지기 시작하여 그때까지 수공업 위주였던 일본의 완구업계에는 커다란 영향을 미치게 되었다. 가장 빠르게 대응했던 것은 같은 해인 1978년에 당시 완구업계의 대기업이었던 「에폭사」와 「반다이」가 카지노 게임과 야구 게임을 발매한 것을 들 수 있다. 그 중에서도 가장 재빠른 움직임을 보인 것이 「에폭사」로 불과 1년정도의 기간에 「데지콤 시리즈」로 불려지는 시리즈 상품을 발매했다. 그러나 시리즈라고는 해도 내용면에서 크게 다를 바가 없었기 때문에 그냥 타 게임기의 복제품에 불과한 것이었다. 하지만 여기서 에폭사는 타 제품과의 차별화에 노력하여 LED뿐이었던 그 당시에 처음으로 FL(형광관)을 탑재한 게임기인 「데지콤9」을 1979년에 발매했다. 「데지콤9」은 지금까지 있었던 야구게임과 내용면에서는 거의 같으면서도 그때까지의 다이얼 방식이었던 점수 표시 부분에 부분적이지만 FL을 채용하고 있다. 이것은 스스로 의 점수를 기억하고 있어야만 했던 것에서 모든 것을 컴퓨터에게 맡겨버릴 수 있으므로 당시로서는 상당한 진화라고 할 수 있는 것이었다.

게다가 이 「데지콤9」의 등장은 전자게임이 FL(형광관)이라는 흐름의 기초가 된 사건이기도 했다.

에폭사의 「디지콤9」. FL이 점수 표시 부분에 사용되고 있는 게임기

전자 계산기에서 태어난 게임시계

EL 붐으로 완구업계가 끓어 오르기 시작할 즈음에 「소니」에서는 「워크맨」을 내놓기 시작하여 휴대용 상품이 인기를 모으게 되었다. 그 중에서도 눈에 띄는 발전을 보인 것이 전자 계산기였다. 전자 계산기를 만드는 메이커들은 사회 활동을 하는 성인을 대상으로 특히 샐러리 맨의 Y셔츠에 들어가는 사이즈를 목표로 한 소형 계산기 개발에 성공하였으며 마침내는 업계의 상식을 뛰어넘은 명함 사이즈의 계산기가 「카시오」에서 발매되었다. 두께가 1Cm 정도에 지나지 않는 계산기. 당시 샐러리 맨들에게는 커다란 인기를 얻어 그때 한사람 당 하나의 계산기를 가질 정도였다. 이런 분위기 속에서 샐러리 맨들은 「항상 몸에 지니고 있는 카드형 전자 계산기로 뭔가 게임을 즐길 수 있지 않을까」하는 의문을 가지게 되었다. 그 당시 일본을 뒤흔들었던 『인베이더』 붐으로 게임에 익숙해져 버린 샐러리맨들이 그런 생각을 하는 것은 당연한 것인지도 모르겠다. 이러한 생각을 재빨리 포착하여 상품화하고 인베이더 붐을 잠재워 버린 것이 아케이드 업계로 참여하기 위해 잠시 완구업에서 손을 떼고 있던 「닌텐도」였다.

카드형 전자계산기의 활약으로 눈에 띄는 발전을 보인 닌텐도는 1980년 「샤프사」와 1년간 액정의 독점 공급계약을 체결하고 같은 해 4월에 「게임워치」를 발매했다. 참여하려고 했던 아케이드 부문에 우선적인 결과를 냈다고 할 수도 있고 그때까지는 2류였던 닌텐도로서는 당시 활황의 분위기를 타고 있던 전자게임계에 어쨌거나 참여하게 되었다는 것만으로도 자심감을 가질 수 있게 된 발매이기도 했다.

타사를 제압하기 시작한 닌텐도

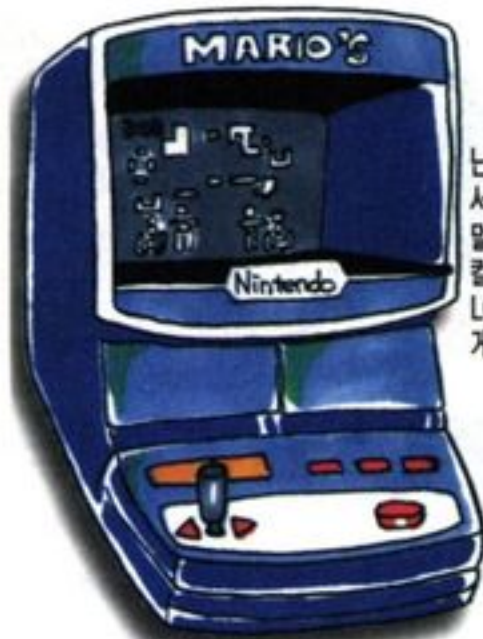
「게임 워치」의 매출액을 보면 액정 핸디형 게임기 부문에서 닌텐도는 완전히 타사를 제압했다고 볼 수 있다. 처음 발매된 1980년부터 2년간 일본에서만도 1,300만대의 매상을 올렸다(해외 수출을 포함하면 2,600만대). 이것은 당시 완구업계로서는 놀라운 매상고이기도 했으며 닌텐도라는 하나의 회사가 그러한 매상을 올렸다는 것도 뉴스거리였다.

당시 얇은 형태의 액정표시 제어가 가능한 LSI를 다룰 수 있는 기술을 가지고 있는 곳은 「샤프」와 「카시오」 2개사뿐이었으며 그 중에서도 일본 내에 생산 공장을 가지고 있고 일관된 공정 라인을 가지고 있는 것은 샤프밖에 없었다. 카시오는 NEC와 히타치로부터 OWM 공급을 받고 있는 상태이기 때문이다. 이런 얇은 형태의 액정 기술을 가지고 있는 2개사 중 하나를 「닌텐도」가 잡고 있었고 게다가 「카시오」는 회로 설계 능력이 부족하고 자사 공장을 가지고 있지않아 다른 완구 메이커에게 액정을 공급해 줄 수 있는 입장이 아니였다. 이러한 상황에서 닌텐도는 액정 게임계의 톱 브랜드로 자리를 잡게 된 것이다.

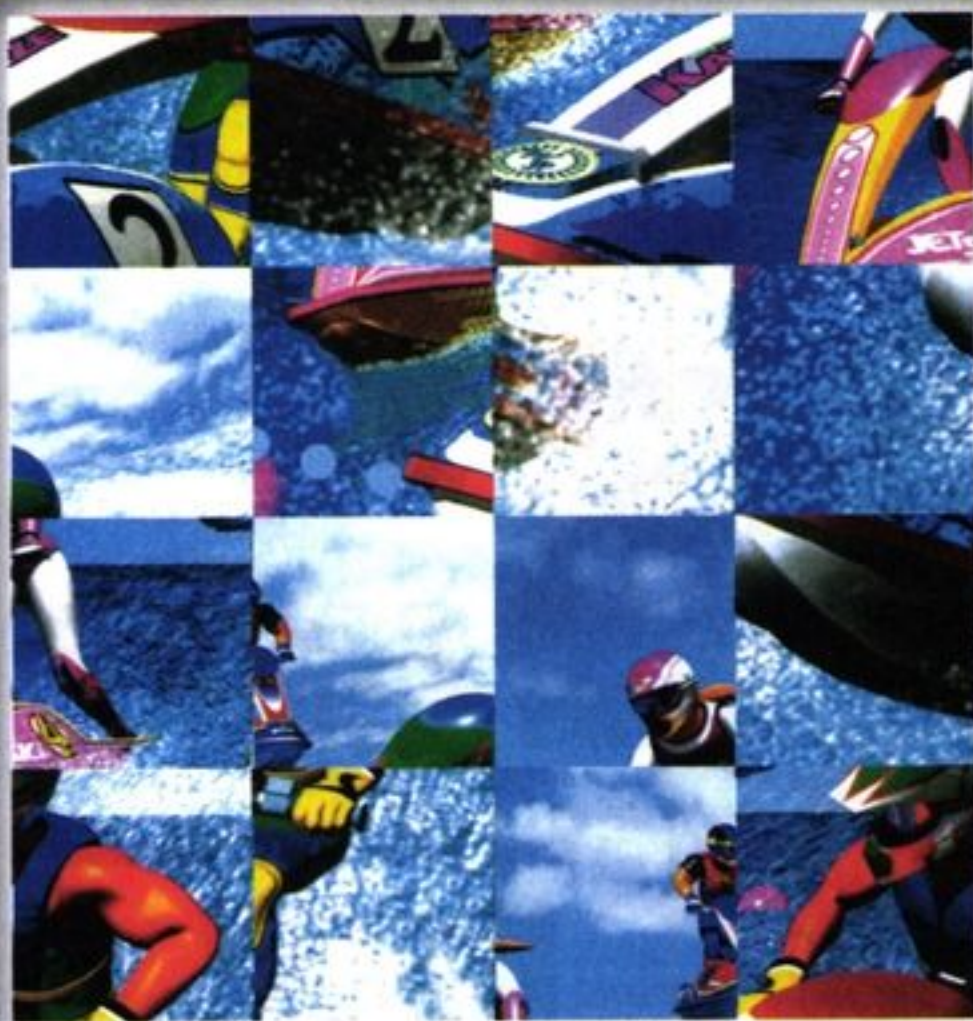
FL에서 LCD로

이러한 닌텐도의 성공에 의해서 FL표시는 LCD(액정)로 변하게 되었다. FL 방식은 컬러를 사용할 수 있다는 강점이 있기는 하지만 소형화하기 어렵다는 단점을 가지고 있었기 때문이었다. 이런 상황 때문에 닌텐도 이외의 각 메이커는 핸디 타입 분야로의 진출이 늦어지게 되었고 결국은 다음 해인 1981년에야 일제히 LCD 게임을 발매하기 시작하고 FL 방식은 그 후로 쇠퇴의 길을 걷게 되었다. 컬러 표시는 LCD방식에서도 가능하고 생산 비용면에서 LCD방식이 훨씬 우수했기 때문이다. 그 외에도 LCD방식이 부피도 크게 차지하지 않아 운송비가 크게 싸다는 것도 중요한 이유가 되었다. 이러한 이유는 상품을 수입하는 완구업계 측에도 크게 어필되었다.

전자 게임 붐이 남기고 간 것

하지만 이러한 붐이 완구업계에 좋은 일만을 해 준 것은 아니었다. 이익이 컸던 만큼 비용도 많이 들기 때문에 자칫 재고 불량에 의해 문을 닫게 되는 상점도 많아지게 된 것이다. 좋게 말하면 '서글서글'했고 나쁘게 말하자면 '좋은 게 좋은 식'의 경영은 결국 완구 업계에서도 사라지게 된 것이다.

닌텐도에서 나온 멀티 컬러의 LCD 게임기

N64

그림 알아맞추기 퍼즐

다음 그림은 무엇일까요?

위의 그림을 오려 정확히 맞춰 보내주시는 분 중 6명을 추첨해 최신 차세대 게임 CD(1명)와 창인미디어 제공의 『버철 파이터2』 공략본(5명)을 드립니다.
지난호 당첨자는 별책 부록 「게임파워」의 챔프 게시판에 있습니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「퍼즐 알아맞추기」 담당자 앞

알고보니 조제트는 전투기 매니아였다!

장르	커뮤니케이션 어드벤처	현지 발매일	미정
제작사	에닉스	현지 발매가	미정

원더 프로젝트 J2

최근 소문에 의하면 에닉스가 N64 이외에 새턴과 플스의 소프트를 제작 중에 있다고 한다. 그러나 에닉스는 닌텐도의 가장 친한 서드파티로 N64용 소프트인 「J2」에 상당히 심혈을 기울이고 있다. 이번호에서는 조제트의 새로운 만남과 그녀의 순진무구한 감정이 폭발한 사건을 소개한다.

블루랜드섬에서 시작되는 새로운 만남과 발견의 연속

J2는 기계 소녀 조제트와 커뮤니케이션을 즐긴다. 신나는 모험… 인공 인격을 가졌던 조제트와 대화하기도 하고 배우기도 하면서 이야기를 진행하는 것이다. 무대가 되는 블루랜드에서의 생활은 조제트에게 있어서 처음 일어나는 일들뿐. 그 하나 하나에 대해서 조제트가 의문을 품고 그 답을 이끌어 낸다. 플레이어가 그때 그때의 장면에 따라 적절한 어드바이스를 해 주는 것이 가장 중요하다.

펄 일행들과의 첫 만남

▲"친구하지 않을래?" 라는 말을 듣는 것은 즐거운 일이지만 조제트의 생각은 어떨지

▶그래도 조제트는 무슨 말인지 전혀 알지 못한다

시장의 딸 펄
단정하고 모습에 영석한 두뇌때문에 언제나 추종자들에게 둘러싸여 있다. 사실은 질투가 많고 제멋대로이기 때문에 언제나 자신이 최고가 아니면 만족하지 않는다

친구 사귀기의 어려운 점들

이번에는 친구들과의 만남을 예로 설명해 본다. 조제트가 공원에 나가 같은 또래의 여자 아이들과 만난다. 여기서 그들이 "친구하지 않을래?" 라는 말을 듣고 대화에 끼어 들었지만 바퀴벌레의 뜻을 알 수 없어서 이야기를 계속하지 못했다. 집에 돌아와 조제트는 바퀴벌레에 대해 이것저것 질문하고 혼자서 생각한다. 그리고 "여자아이는 바퀴벌레를 무서워해" 라는 답을 찾아낸다. 조제트는 한번 학습하면 그 사항을 절대 잊어버리는 일이 없다. 조제트가 앞으로 바퀴벌레를 보면 무서워하게 된다.

◀펄이 조제트에게 게 이야기를 걸어왔다

▼집에 돌아온 조제트에게 바퀴벌레를 보여준다. 질문에 정확하게 대답하면…

▼학습한 뒤에 바퀴벌레를 보고 무서워한다

콜로 숲의 조제트

순진함으로 감정이 풍부한 조제트

캐릭터의 세세한 몸짓과 무의적인 행동은 부드러운 애니메이션으로 표현된다. 여자아이같은 평범한 몸짓부터 움직임이 큰 오버 액션까지 정말로 다양하다. 조제트의 순진한 감정이 직선적으로 표현된다. 일거수 일투족을 따뜻하게 지켜보자.

바다를 보고 충격을 받는 조제트 ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥

바다로 간 조제트는 그 아름다움에 감동. 그러나 바다를 바라보고 있는 동안에 고향 콜로섬을 회상하고 만다. 콜로 섬에서는 슬픈 이별이… 그런 것을 생각하는 사이에 충격을 받고 만다. 그리고 곧이어 나타난 조제트 박사의 환상에 마침내는 울어 버리고 만다.

그만 울어 버리고 말았다. 무언가 재미있는 생각으로 위로하지 않으면 안된다

바다를 보고 감격하는 조제트

보일 리 없는 콜로섬과 조제트 박사의 환상이 보인다

보고 있는 동안에 고향 생각이…

전투기를 발견하면서 극도로 흥분!! ♥ ♥

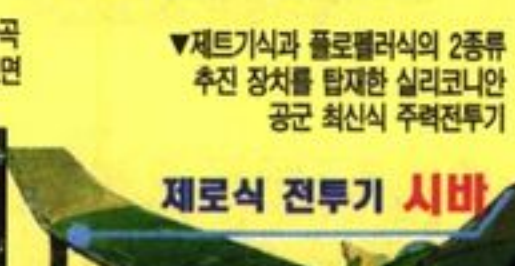
어떤 숲 속에서 실리코니안 공군의 최신 주력 전투기 「시바」를 발견. 그것을 우연히 발견한 조제트는 의외의 발견으로 흥분! 도대체 누가, 무엇을 위해 이런 곳에 두었을까… 라고 수수께끼와 모순에 휩싸여 어린애처럼 흥분한다. 대단히 놀란 후 자기가 작곡한 시바의 노래를 흥얼거리고 만다. 어떻게 해서라도 타보고 싶지만 특수 훈련을 쌓은 파이럿 이외에는 조종할 수 없는 시바를 과연 탈 수 있을까?

팔을 벌려 크기를 표현

그저 넋을 잃고 바라보는 조제트. 전투기 매니어 발견!?

보통 여자아이는 전투기가 멋있다고 말하지 않는다

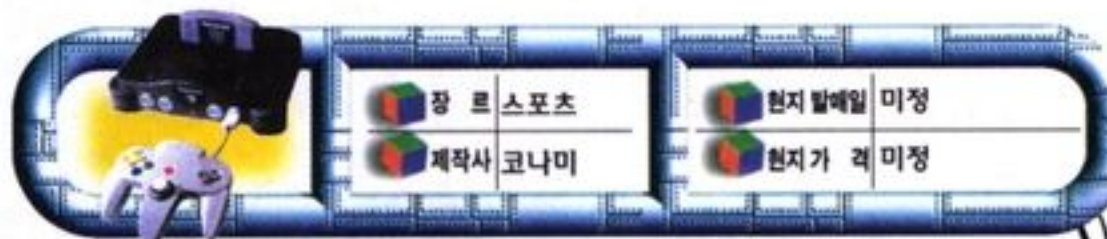
▼노래 (작사, 작곡 조제트)를 들어보면 벌써 탄 것 같군

이봐 이봐, 이렇게 큰 입을 벌리고…

▼제트기식과 플로펠러식의 2종류 추진 장치를 탑재한 실리코니안 공군 최신식 주력전투기

제로식 전투기 시바

실황 축구 시리즈 N64로 대 진화!

SFC용 축구 게임 중 가장 화려한 기술과 호쾌한 플레이로 인기를 모았던 『실황 퍼펙트 일레븐』시리즈의 N64용이 등장한다. SFC용에서의 단점을 충실히 보완해 더욱 파워업된 N64용 『실황 J리그 퍼펙트 스트라이커』에서 축구게임의 진수를 느껴보자.

장 르 스포츠	현지 발매일 미정
제작사 코나미	현지 가 격 미정

실황 J리그 퍼펙트 스트라이커

N64

모션캡처로 인간의 움직임을 충실히 재현

코나미 게임의 대명사가 된 실황 시리즈가 이번에 N64용으로 등장했다. 3D 폴리곤 선수가 자유자재로 움직이며 다채로운 플레이를 조작할 수 있는 축구 게임으로 재창조된 것이다. 이 게임의 특징은 인간의 미묘한 움직임을 데이터로 산출하여 모션 캡처라고 하는 기법을 사용한 것. 축구 선수의 움직임을 관찰함으로써 게임 중의 캐릭터의 패스와 드리블 등 여러가지 액션이 실제 인간과 같은 리얼한 동작으로 재현된 것이다.

▶긴장되는 골인 순간. 이와 같은 비주얼을 언제나 볼 수 있을까?

◀실제처럼 보이지만 실제로는 CG이다

실제 클럽 선수와 전술로 시합 전개

J리그에 실존하는 16개 클럽 데이터를 모아 각각의 클럽의 특색을 내놓고 있다. 예를 들면 클럽마다 독특한 전술을 가지고 있어 게임 중에라도 그 전술을 충실히 재현하고 있는 것이다. 만일 전술을 바꾸고 싶을 때에는 에디트로 변경이 가능하다. 이와 관련하여 클럽을 응원하고 있는 응원단들도 클럽에 따라 다른 응원을 한다.

실제 팀을 사용해 시합하는 것이다

▶자신에게 맞는 작전을 세울 수 있다

◀여러가지 작전과 기술로 J리그의 정상을 향하여!

필드를 달리는 캐릭터의 부드러운 움직임

게임 중의 축구 선수들은 부드러운 움직임, 날렵한 동작을 보여준다. 볼 처리와 달리는 모습을 보더라도 실제의 인간에 가깝다. 1대 1 경기에서도 선수들의 동작이 자연스럽게 표현되고 체중의 이동까지 느껴질 정도이다.

상대를 따돌려 슛골인!!

축구 게임의 묘미는 슛하는 동작에 있다. 고속 스피드로 치고나가 영광의 슛!

3D 스틱으로 액션이 다채롭다

지금까지의 콘트롤러는 움직임에 일정한 제한이 있었지만 3D 스틱을 사용함으로써 360도 자유자재로 움직일 수 있게 되었다. 또한 페인트 모션을 취할 수도 있고 뛰는 속도에도 변화를 줄 수 있는 등 여러가지 액션을 할 수 있게 되었다.

지금까지는 재현이 어려웠던 기술도 가능해졌고 패스의 종류도 많아졌다

콘트롤

이 게임의 최대 특징은 역시 손가락의 움직임이 다이렉트로 게임 캐릭터에 전달되는 3D 스틱이다. 세밀한 아날로그 판정으로 직접 볼을 모는 듯한 조작 감각을 실현하고 자신이 하고 싶은 액션과 재빠른 볼 처리 등도 가능하게 되었다.

볼을 빼앗기지 않기 위한 재빠른 방향 전환. 이런 빠른 동작도 할 수 있다

이동

지금까지의 축구 게임은 달리는 속도가 2단계 정도밖에 되지 않았으나 이 게임은 3D 스틱을 눕히는 각도에 따라 달리는 속도를 더 빠르게 변화 시킬 수 있다.

골을 향해 달리는 선수의 스피드감을 느낄 수 있을까?

페인트

페인트는 축구 시합에서도 자주 사용되는 테크닉이다. 볼을 차는 시늉을 하고 상대를 속일 수 있다. 잘 사용하면 시합에서 전략의 폭을 넓힐 수 있다.

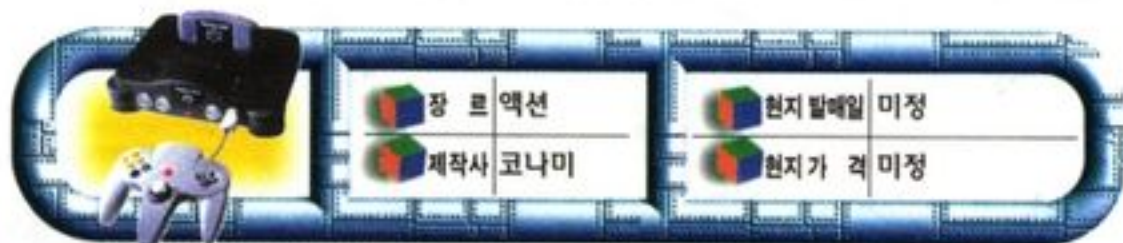
볼을 빼내려고 다가오는 상대. 이대로라면 볼을 빼앗길 지도 모른다

이럴 때는 페인트를 걸어 상대를 따돌려 버리는 것이다. OK! 잘 되어 가는군

힘내라 고에몽5

SFC 인기 캐릭터들 고에몽을 따라 N64로 총집결!

『힘내라 고에몽』의 제 1탄은 패밀리 초창기에 2M의 롬 카셋트로 발매되었다. 그리고 10년이 지난 1996년, N64용으로 발매되는 『고에몽』은 풀폴리곤 3D액션 어드벤처로 극적인 진화를 맞이한다. 3D스틱으로 고에몽 월드를 종횡으로 무한정 돌아다니는 액션 요소에 정보 수집이나 수수께끼 해독의 어드벤처 요소가 믹스되었다. 챔프는 N64용 『고에몽5』에 관한 뜨끈뜨끈한 정보를 재빨리 공개한다.

장 르	액션	현지 발매일	미정
제작사	코나미	현지 가 격	미정

3D배틀로 더욱 현장감 넘치는 고에몽 임팩트전

고에몽 등 플레이 캐릭터를 조작하는 액션 스테이지 외에도 카라쿠리 메카, 고에몽 임팩트를 조종하는 임팩트도 있다. 화면 사진을 보면 알 수 있듯이 적 중에도 거대한 메카가 출현하는 것이다. 지금까지의 시리즈에서도 고에몽 임팩트를 조종하는 이벤트가 있었지만 이번에는 3D스틱을 사용하는 것으로 게임성의 변화를 가져왔다. 콕피트로부터의 시점에서 보다 스릴넘치고 현장감있는 배틀을 즐길 수 있다.

◀적 메카도 폴리곤으로. 전술의 배리에이션이 늘어난 듯하다

◀2인 동시 플레이로 협력해 나가면서 게임을 진행시켜 나갈 수 있다

▶수수께끼의 조직 「네오모모 막부」로부터 자신의 나라를 지키는 것이 고에몽의 사명

▶거리에서는 정보 수집이 기본이다

고속 주행 임팩트 봄버 스테이지

고에몽 임팩트를 조종하는 모드는 실제로 하나 더 있다. 고에몽 일행을 부르는 소리에 고에몽 임팩트가 미국에서 일본까지 초고속으로 달려오는 고속 주행 임팩트 봄버 스테이지가 그것이다. 장해물을 점프로 뛰어 넘으면서 차례로 나타나는 적을 쓰러뜨려 간다. 길거리에서 주은 아이템은 콕피트 시점으로 배틀 시에 사용하는 것이다.

화면이 고속 스크롤하고 레이스 게임같은 스피드감을 맛볼 수 있다

고에몽의 앞길을 방해하는 녀석은 태클로 걷어 차버린다. 파괴 카타르시스를 느끼면서…

데모 그래픽으로 보는 고에몽 팀의 무기와 능력

플레이어가 조작할 수 있는 것은 고에몽, 사스케, 야에, 에비스마루 등 친숙한 4인의 캐릭터이다. 2인 동시 플레이로 각 캐릭터를 적절히 사용하는 것은 물론, 1인 플레이 체인지 기능으로 캐릭터를 교체해 가면서 게임을 진행시키는 것도 가능하다. 여기서는 코나미 시어터의 영상으로 4인이 무기를 사용하는 장면을 픽업해 설명한다.

고에몽

주무기는 곰방대. 이벤트를 헤쳐나감에 따라 단계적으로 파워 업해 간다. 멀리 떨어져있는 적에게는 체인 곰방대가 효과적이다. 무기로서의 위력은 그다지 없지만 블록을 쳐서 쪼개거나 이동 수단으로서도 중요하다. 그 외에 특수한 장치로 불을 붙이는 「불꽃 금화」나 순간적으로 파워를 발휘하는 「일촉즉발 기술」 등이 있다.

곰방대 하나로 10년동안 버티고 있는 고에몽

채찍과 같이 부드러운 체인을 휘두른다. 위력은 크지 않지만 도움이 되는 무기이다

에비스마루

언제부턴가 고에몽과 함께 생활을 하고 있다. 주무기는 작은 망치. 이 무기로 적을 쓰러뜨리면 반드시 돈을 손에 넣을 수 있기 때문에 그는 망치를 사용하는 것을 좋아한다. 보조 무기인 「미트의 망치」도 적을 쓰러뜨리면 라이프를 회복할 수 있다. 또 「카라쿠리 카메라」는 적 전체에게 데미지를 줄 수 있다. 특수 능력 「작은 에비스 술」은 몸을 작게해서 좁은 곳도 통과할 수 있는 기술이다. 보통 기술이지만 게임을 클리어하기 위해서는 반드시 필요하다.

지금까지의 시리즈에서는 훌라후프를 무기로 싸웠던 에비스

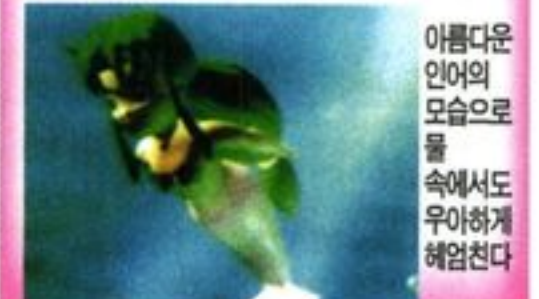
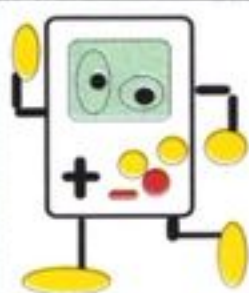
사스케

목욕하는 것과 전통차를 좋아하는 닌자. 주무기는 쌍칼. 보조 무기로서 「불꽃 폭탄」이나 적을 얼려버리는 「극한 쌍칼」 등이 있다. 특수 능력으로서 일정 시간 공중에 떠 있는 「비행 기술」을 사용하게 된다.

이름처럼 불꽃과 같이 선명한 폭발! 벽을 부술 정도의 위력적이다

야에

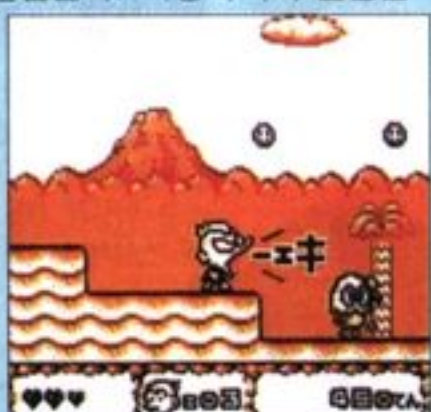
다른 캐릭터와는 다른 계통의 무기, 능력이 눈에 띈다. 주무기는 작은 칼. 「검 실드」를 붙여 적의 공격을 방어할 수 있다. 보조 무기인 록온 바주카는 보기만 해도 화려하고 강력한 무기. 또 한번 들른 거리나 마을로 순간 이동할 수 있다. 「고류타의 피리」를 가지고 있다. 특수 능력 「인어 변화술」은 물속에서도 자유롭게 이동이 가능하다.

타게트를 자동으로 포착해서 발사되는 바주카포. 과연 비밀 특수 닌자답군

아름다운 인어의 모습으로 물 속에서도 우아하게 헤엄친다

원인 콜렉션

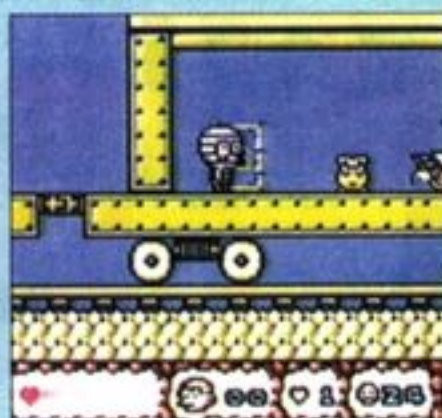
장르	복합 장르	현지 발매일	96년11월22일
제작사	허드슨	현지 발매가	3,980엔
용량	8M		

지금까지 발매된 『GB원인』시리즈 3작품을 하나의 소프트에 정리해 담았다. 게임 내용은 특별히 바뀐 것은 없지만 GB용의 『원인』을 전부 즐길 수 있기 때문에 일석삼조 소프트라고 할 수 있다. 또 이 게임도 허드슨에서 발매된 『봄버맨 콜렉션』, 『모모타로 콜렉션』과 마찬가지로 특제 게임 캔에 동봉되어 발매되었다.

♥♥ GB 원인 1 ♥♥

점프와 헤드 돌진을 사용해 적을 쓰러뜨려가는 원시시대를 무대로 한 액션 게임이다. 고기덩어리를 먹으면 모히칸의 머리로 선그라스를 쓴 「슈퍼 원인」으로 변신한다. 각양각색의 난관을 헤치고 숙적인 킹다마고돈 3세를 퇴치하자.

변신한 원시인은 소리로 공격한다

♥♥ GB 원인 2 ♥♥

기본적으로는 전작과 변화가 없지만 원시인의 변신 캐릭터가 「도둑」, 「식인」, 「달인」의 3종류로 늘어났다. 각각의 특징이 있고 「식인」은 적을 먹어버리고, 「달인」은 점프력이 뛰어나며 잠긴 자물통을 여는 「도둑」이 없으면 열 수 없는 곳도 있다.

컴퓨터에게 지면 이런 모습이 된다

♥♥ GB 원인 3 ♥♥

6종류의 미니 게임으로 구성되어 있는 액션 게임. 원시인 캐릭터를 사용해서 어레인지된 「블록 격파」나 「두더쥐 잡기」 등 좋아하는 게임을 즐길 수 있다. 또 원시인의 조작에 익숙해지기 위해서 「준비 체조」 등 연습 모드도 준비되어 있다.

6종류의 어트렉션 중에서 선택하자

명탐정 코난

장르	어드벤처	현지 발매일	96년11월22일
제작사	반다이	현지 발매가	미정
용량	8M		

만화와 애니메이션으로 잘 알려진 『명탐정 코난』의 어드벤처 게임이 등장했다. 플레이어는 「코난」이 되어서 사건을 추리하고 해결해 나가야 한다. 취조나 현장을 수색해서 사건 해결을 위한 증거를 찾고 추리를 통해서 범인을 지명하면 그 상황에 따라 다양하게 엔딩이 바뀐다. 또 시나리오는 1개뿐이 아니고 플레이어의 행동에 따라서 시나리오가 바뀌기도 한다. 또 미니 게임이 숨겨져 있어 어떤 장소에 가서 탐색하느냐에 따라 플레이할 수 있다.

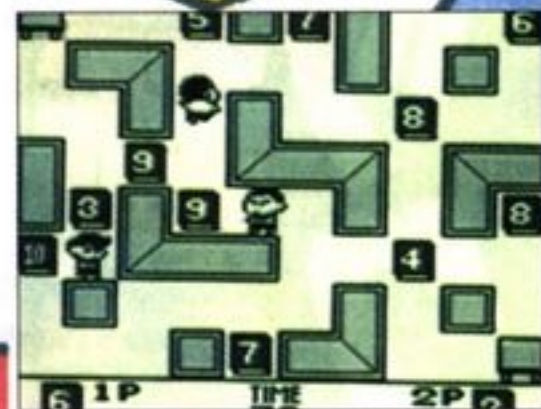
스케이트 보드 레이스 게임. 그 외에도 다양한 게임이 있다

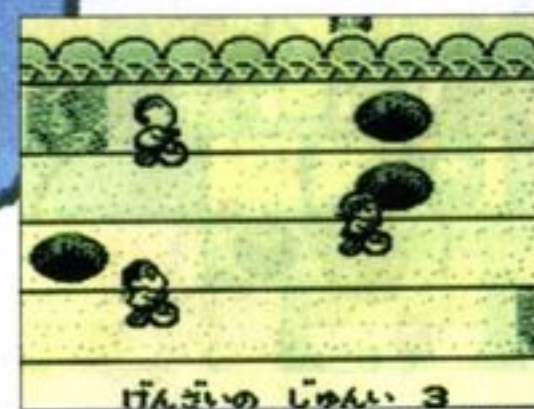
스토리는 지하 유원지에서 초대장이 발송되면서 시작된다

아무리 작은 것이라도 놓치지 말고 샅샅이 조사하자. 그것이 수사의 기본이다

크레용 신짱

장르	복합 장르	현지 발매일	96년 12월 예정
제작사	반다이	현지 발매가	미정
용량	2M		

다양한 미니 게임이 복합되어 있는 『크레용 신짱』시리즈의 베스트 최신판이 등장했다. 이번에는 지금까지 발매되었던 소프트에 수록되어 있는 미니 게임을 10종류 모아 놓았고 게다가 새로운 게임을 4종류나 추가해 총 14종류의 게임을 즐길 수 있다. 가장 주목할 만한 점은 갓 태어난 크레용 신짱의 여동생이 게임에 최초로 등장한다는 것이다. 어떤 활약을 보여줄 지 다함께 기대해 보자.

화면 왼쪽에 숨겨진 그림을 추리해서 오른쪽의 카드 중에서 같은 그림의 카드를 선택하자

제한 시간 내에 상대보다 빨리 책을 모으자

버튼을 연타해서 세발 자전거를 타고 가자. 대쉬 존을 효과적으로 사용하는 것이 포인트

N64 를 100배 즐길 수 있는 주변기기 특선

**화제가 되고 있는 게임기도 본체만으로는 만족할 수 없다.
그래서 여기서는 N64를 플레이할 때 도움이 되는 주변기기와 편리한 서플라이 상품을 소개하겠다**

콘트롤러 박스

NUS-004 / 표준가격 1,000엔 / 닌텐도

콘트롤러에 부속되는 것으로 데이터를 기록할 수 있는 메모리 박스. 현재는 「최강하부장기」에서만 쓰이고 있다. 「최강하부장기」는 이것이 없으면 세이브를 할 수 없으므로 반드시 갖추어야 한다. 물론 이것에 대응하는 소프트가 속속 발매될 예정이다.

콘트롤러에 대응한 소프트도 속속 등장할 예정!

N64 전용AC 어댑터

NUS-002(JPN) / 표준가격 2,500엔/닌텐도

이것은 N64를 사면 본체와 같이 딸려 나오므로 굳이 살 필요는 없지만 잃어 버렸거나 고장났을 때는 별도로 판매하고 있으므로 안심해도 된다.

64라면 콘세트도 이 정도는 되어야지

RF모듈레이터

NUS-003 (JPN)/ 표준가격 1,000엔/닌텐도

N64를 RF 출력하기 위한 모듈레이터. 단, 실제로 접속하기 위해서는 이것과 별도의 RF 스위치가 필요하다.

슈퍼컴보이가 RF 출력인 사람은 64를 플레이할 때 이것이 필수품

RF스위치 UV

NUS-009(JPN)/ 표준가격 1,500엔/닌텐도

이것은 UHF와 VHF를 일체시킨 UV 입력단자에 대응되는 RF스위치다. 이제까지의 RF스위치에 비해서 접속이 간단해 기계에 약한 사람도 안심하고 쓸 수 있다.

UHF텔레비전도 보고 싶으면 이것을 접속하자!

모노럴 AV 케이블

SHVC-007 / 표준가격 1,200엔/닌텐도

슈퍼컴보이, AV컴보이(뉴 컴보이), N64겸용의 모노럴 AV케이블. 텔레비전에 비디오 단자가 붙어 있어 음성 단자가 한개인 것은 이 케이블로 연결하면 된다.

심플한 삶을 추구한다면 테이블도 모노럴!

스테레오 AV케이블

SHVC-008 / 표준가격 1,500엔/닌텐도

슈퍼컴보이, AV컴보이(뉴 컴보이),N64겸용 스테레오 AV케이블. 텔레비전에 비디오 단자가 연결되어 있어 음성단자가 두개 있는 경우에는 이 케이블을 사용하여 접속하자. 물론 음악과 효과음은 스테레오로 들을 수 있다.

스테레오 사운드로 게임이 흥미진진!

콘트롤러 플러스

(옐로, 그린, 그레이, 블랙, 블루, 레드)

NUS-005 / 표준가격 2,500엔/닌텐도

N64 전용 콘트롤러. 현재 6색이 발매되고 있어 자신이 좋아하는 색으로 선택할 수 있다. 본체에 달려 있는 것은 그린 콘트롤러이다.

그날의 기분에 따라 색을 고르는 것도 즐거운 일이다

S단자 케이블

SHVC-009/표준가격 2,500엔/닌텐도

슈퍼컴보이, N64 겸용의 S단자 케이블. 텔레비전에 S단자가 연결되어 있는 경우 이 케이블을 사용하여 접속하자. 슈퍼컴보이용 21핀 RGB케이블은 N64를 사용할 수 없으므로 이 S단자로 연결해 화면을 깨끗히 할 수 있다. 물론 음은 스테레오로 들을 수 있다.

S단자면 그래픽도 선명하고 또렷하게!

스테레오 AV케이블64

HN6-01/표준가격 1,980엔/호리 전기

이 케이블은 스테레오 AV케이블에 비디오 단자 전용 셀렉터가 붙어있는 것. 타종류의 게임을 연결할 수 있고 바로 화상을 바꿀 수 있는 추천품.

대단히 편리한 셀렉터가 부착되어 있는 케이블

스테레오 AV케이블 LONG 금 도금

HSC-07/표준가격 1,500엔/호리 전기

플러그에 금도금을 한 것으로 단자부의 접촉 저항을 감소시켜 화질, 음질을 파워 업 시키는 케이블. 비디오 단자가 부착되어 있어 음성단자가 두개 있는 텔레비전이라면 이 케이브를 사용해서 접속할 수 있다. 코드의 길이도 3미터로 길게 설정되어 있어 눈 보호에도 적격이다.

화질, 음질의 열화방지에 효과적!

스테레오 AV케이블 LONG

HSC-04/표준가격 1,100엔/호리 전기

순수 스테레오 AV케이블 롱버전. 순수제품보다 50센티미터나 길기 때문이다. 이 케이블도 비디오 단자가 부착되어 있어 음성단자가 두개 있는 비디오라면 OK!

대형화면 텔레비전이라면 눈 보호를 위해 멀리 떨어져서 플레이!

S단자 케이블 LONG
HSC-05/표준가격 1,980엔/호리 전기

순수 S단자케이블의 롱버전. 이것도 「스테레오 AV케이블 LONG」과 마찬가지로 순수품보다 50센티미터 길게 되어 있다. 사용방법은 순수 S단자 케이블과 같다.

S단자 케이블의 롱 버전

모노럴 AV케이블 LONG
HSC-06/표준가격 1,100엔/호리 전기

순수 모노럴 롱버전. 물론 순수제품보다 50센티미터 길게 만들어져 있다. 이 상품을 포함한 LONG시리즈는 순수제품보다 정가가 싼 것도 매력이다.

순수제품보다 가격이 싸고 게다가 편리!

AV 셀렉터3
HAV-03/표준가격 2,500엔/호리 전기

3대의 게임기와 AV기기를 접속할 수 있는 셀렉터. 이것을 사용하여 게임기를 잘 정리하자. 하지만 비디오 단자 전용이기 때문에 RF출력 게임기는 부착되어 있지 않다. 1.5미터의 스테레오 AV케이블이 부착되어 있어 매우 편리하다.

두대의 게임기를 사려면 이것도 함께 사자

AV 셀렉터6
HAV-06/표준가격 4,800엔/호리 전기

앞서 설명한 「AV 셀렉터3」를 파워 업한 제품. 6대의 제품과 AV기기를 접속할 수 있다. 게임기가 너무 많아서 잘 정리할 수 없는 사람은 이것을 사용하면 확실! 이것은 셀렉터 비디오 단자전용으로 RF출력 게임기가 부착되어 있지 않다. 1.5미터의 스테레오 AV 케이블이 부착되어 있다.

게임 매니어라면 이 정도는 필요

AV 셀렉터6 S
HAV- 6S/표준가격 4,800엔/호리 전기

6대 게임기와 AV기기 접속 가능한 S단자 전용 셀렉터. S단자 전용이므로 비디오 단자와 RF출력기는 부착되어 있지 않으므로 주의해야 한다. 1.5미터의 S화상 케이블과 스테레오 오디오 케이블도 부착되어 있다.

최상의 AV셀렉터! S단자 전용이다

텔레비전 게임전용 셀렉터
JX-5/표준가격 2,500엔/일본빅터

3대의 텔레비전 게임, AV기기가 접속 가능한 셀렉터. 입력 단자가 앞면에, 출력 단자가 후면에 배치되어 있어 접속이 간단한 것이 특징이다. 디자인도 게임기 이미지에 가깝게 구상되었다.

게임기와 비슷한 디자인으로 위화감 없다

무선 스테레오 헤드폰 시스템
MDR-1F 320RK/표준가격 11,000엔/소니

밤중에 큰 사운드로 게임을 하고 싶을 때에는 적합한 것이 이 코드없는 헤드폰. 장 시간동안 듣고 있어도 피곤하지 않는 경량 105그램 헤드폰. 최대 7미터 떨어져 있어도 들린다. 충전식이므로 경제적이다.

코드가 없고 게다가 충전식인 헤드폰

무선 스테레오 헤드폰 시스템
MDR-1F50K/표준가격 7,700엔/소니

불가 13그램의 경량으로 박진감 넘치는 사운드가 재현되는 버티컬 인 더 이어 방식을 채용. 전에 쓰던 헤드폰을 리시벌에 연결하는 것으로 코드없는 시스템을 이용할 수 있는 것이 최대의 특징이다. 건전지 하나로 연속100시간 사용 가능하다.

전에 쓰던 헤드폰도 사용할 수 있다

무선 스테레오 헤드폰 시스템
MDR-1F 120K/표준가격 8,800엔/소니

길이 조절이 필요없는 프리 어저스트 밴드 사용의 코드 없는 헤드폰. 이제품도 건전지 하나로 연속 100시간 사용 가능하다. 한개의 볼륨 조절기로 좌우의 음량을 조절할 수 있는 좌우 연동 볼륨이 매우 편리하다.

건전지 하나로 연속 100시간 플레이 가능!

텔레비전 게임용 스테레오 헤드폰
HP-G300/표준가격 3,500엔/일본빅터

게임 사운드를 파워풀 및 리얼하게 재생하는 게임용 스테레오 헤드폰. 귀를 덮는 타입이지만 100그램의 경량급. 장시간 게임을 해도 쾌적하게 플레이 할 수 있다.

장시간 이용해도 쾌적한 플레이!

3RANDO(쓰리랜드)
표준가격 7,800엔/헐 코퍼레이션

이것은 2개의 스피커 시스템으로 3차원 입체 스테레오를 즐길 수 있는 것. SRS라는 특수한 기술을 사용해서 이제까지 없었던 박진감 넘치는 음향을 즐길 수 있다. 이것을 사용하면 게임의 세계가 넓어질 것이다. AC어댑터와 스테레오 케이블을 달 것.

이것을 사용해 가공할 만한 사운드를 들어보자

퍼스널 LCD 모니터 "글라스트론"
PLM-50/표준가격 88,000엔/소니

이것은 얼굴에 소형의 디스플레이부를 장착해서 VTR과 비디오CD 등 접속 하는 것으로 52형 상당(가상 시청거리 2미터)의 박진감 넘치는 화상을 즐길 수 있는 시스템이다. 물론 N64도 접속할 수 있어 이것을 사용하면 64를 확실히 재미있게 즐길 수 있다.

버철 대형화면을 이제 곧 실감할 수 있다

X 아이

가을의 아케이드 시장은 언제나 풍성하다. 그 이유는 최대의 아케이드 쇼인 「JAMMA 쇼」가 있었기 때문이다. 이번에 쇼에서 공개된 대작들은 대부분 격투 액션이었는데 세간의 화제를 모았던 『VF3』보다도 코나미의 『코브라』, 테크모의 『데드 오어 얼라이브』, 타이토의 『파이터즈 임팩트』 등이 쇼 참석자들에게 더욱 주목을 받았다. 아마도 세가의 뻔히 속 들여다 보이는 업 그레이드 전략에 실증을 느낀 듯하다.

한편 『사무라이 스피리츠4』의 등장도 우리를 설레이게 하고 있다. SNK의 마지막 보루인 『사무라이 스피리츠4』가 얼마나 인기를 모을 수 있을까.

이달의 기대 소프트

울티메이트 도메인

격투 액션/아트라스/발매일 미정

호혈사 시리즈 이후 한 동안 뜸했던 아트라스에서 3D폴리곤 격투 게임이 나왔다. 등장 캐릭터들도 원초적인 원시인부터 삼림 오지의 괴수들까지 약간 변태(?)적인 캐릭터 디자인으로 아트라스만의 개성을 느낄 수 있다.

특히 강력한 초필살기를 발휘하는 「솔 파워」는 어느 격투 액션에서도 보지 못했던 참신한 시스템이다.

'96 아트갤러리 응모엽서로 본 히어로 & 미소년 뽑기

이 앙케이트는 1년간 독자들이 보내온 아트갤러리 작품을 통계한 결과입니다. 물론 독자들이 보는 시각과 다를 수 있음을 알려드립니다.

남성캐릭터 '96

"너 들었니? 야가미 집안의 빨강 머리 이오리가 남성 캐릭터 1위래. 정말? 그 싸가지가! 그래. 그리고 이오리하고 견원지간인 쿄는 근소차로 2위래. 어머. 서로 사이 좋게 1,2위를 차지했네."

표에서 보시다시피 더 킹 오브 파이터즈 '96 간판 캐릭터들이 잘생긴 남성 캐릭터 랭킹 1,2위를 차지했다. 그것도 아주 근소차로... 둘다 개성 강하고 미남형으로 와일드하고 롱 다리에 복장도 특이하고.. 매우 매력적인 요소를 갖추고 있기 때문일 것이다. 근소한 차이로 이오리가 이겼지만 하루만이라고 조사기간을 연장했다면 순위가 바뀌었을지도 모른다. 쿄의 팬들 여러분! 쿄가 졌다고 분해하지 마세요. 거의 동률 1위라고 해도 과장이 아니니까요. 여성표가 거의 대부분을 차지했는 데 남성들도 이오리가 멋있다고 생각하고 있었다. 정직하고 강한 남성이 되고 싶은 바램과 동경에서 그에게 표를 던진 것이다. 모두들 여성들부터 인기 많기를 바라는 모양이다.

사이쿄류 인기 폭발

3위 이하는 캡콤과 SNK의 간판 스타 료와 테리가 계속된다. 87년초에 등장했을 때 료는 조용한 인물이었고 테리도 복수의 화신으로 가까이 하기 힘든 분위기였는데(앤디도) 어떻게 해서 둘이 그렇게 떠벌이가 되었을까?

5위 시즈마루. 여성들의 표가 쇄도했습니다. 같은 계통으로 사이킥포스(타이토)의 에미리오는 발매 시기에 영향을 받아 표가 많지 않았지만 일러스트는 많이 온다. 9위의 가이는 처음 등장한 시기가 90년. 디자인는 당시와 조금도 변함 없지만 시간이 흘러도 촌스럽지 않고 사랑받고 있는 캐릭터이다. 10위는 아저씨 단. 30위내에 유일하게 여자를 밝히는 캐릭터. 30위까지의 순서에 만족하십니까?

뷰티 & 프리티 가이즈(와 아저씨) 순위표

1 야가미 이오리	K.O.F'96 SNK	25 다치바나 우쿄	사무라이스피리츠 참홍랑무쌍검 SNK
2 쿠사나기 쿄	K.O.F'96 SNK	27 앤디 보가드	K.O.F'96 SNK
3 료	스트리트파이터 제로2 캡콤	27 랄프	K.O.F'96 SNK
4 테리 보가드	K.O.F'96 SNK	29 가일	슈퍼 스트리트파이터 캡콤
5 히사메 시즈마루	사무라이스피리츠 참홍랑무쌍검 SNK	29 고우키	스트리트파이터 제로2 캡콤 SNK
6 갈포드	사무라이스피리츠 참홍랑무쌍검 SNK	29 발록	슈퍼 스트리트파이터 캡콤
7 켄	스트리트파이터 제로2 캡콤 SNK	32 미시마 헤이하치	철권2 남코
8 기스 하워드	K.O.F'96 SNK	33 진 숭수	리얼바우드 아랑전설 SNK
9 가이	스트리트파이터 제로2 캡콤 SNK	34 한조	월드히어로즈퍼펙트 ADK
10 단	스트리트파이터 제로2 캡콤 SNK	35 도노반	뱀파이어 헌터 캡콤
11 김갑환	K.O.F'96 SNK	36 베가	스트리트파이터 제로2 캡콤
12 켄 스우	K.O.F'96 SNK	37 클라크	K.O.F'96 SNK
13 리온 라팔	버철파이터2 세가	38 로버트 가르시아	K.O.F'96 SNK
14 빌리 칸	리얼바우드 아랑전설 SNK	39 리 차오롱	철권2 남코
15 키바가미 겐주로	사무라이스피리츠 참홍랑무쌍검 SNK	40 미시마 카즈야	철권2 남코
16 료 사카자키	K.O.F'96 SNK	41 카인 아모우	투신전2 타카라
17 잭키	버철파이터2 세가	42 핫토리 한조	사무라이스피리츠 참홍랑무쌍검 SNK
17 내쉬	스트리트파이터 제로2 캡콤	43 키사라기 에이지	K.O.F'95 SNK
19 야마자키 류지	리얼바우드 아랑전설 SNK	44 아르반	갤럭시 화이트 선소프트
20 가론	뱀파이어 헌터 캡콤	45 에이지 신조	투신전2 타카라
20 니카이도 베니마루	리얼바우트 아랑전설 SNK	46 매직유저	D&DR 캡콤
20 아키라 유키	버철파이터2 세가	47 후마	월드 히어로즈 퍼펙트 ADK
23 하오마루	사무라이스피리츠 참홍랑무쌍검 SNK	48 진 숭뢰	리얼바우트 아랑전설 SNK
24 쿠비기리 바사라	사무라이스피리츠 참홍랑무쌍검 SNK	49 덕 킹	리얼바우트 아랑전설 SNK
25 조 히가시	K.O.F'96 SNK	49 자벨	뱀파이어 헌터 캡콤

챔프명인이 선발한 테마별 순위 가리기 COUNT DOWN

이 순위는 챔프명인 5인 + 챔프기획팀 명인 5인의 투표 결과에 의해 작성하였습니다. 10인의 의견이기 때문에 독자여러분의 취향과 다를 수 있습니다. 개인의 프라이버시를 생각해 얼굴의 일부를 가렸습니다.

우선 애인으로 삼고 싶은 캐릭터 대결. 이것은 짠밥 차이로 쿄의 승리. 주인공인 만큼 그 위력을 과시한 것일까? "쿄가 없으면 난 쇼크로 죽어버릴거야. 쿄가 너무 좋아.(박x연 명인)" "역시 쿄밖에 없어.(이x희 명인)" 쿄의 인기는 대단하다. 그런가 하면 이오리 때문에 애인한테 채인 남성도 있다. "폴 스미스 손목시계와 이오리는 단념할 수 없어요. 미안해요.(허x적명인)"라고. 쿄와 이오리의 대결은 거의 동률이라고 해도 좋을 듯 싶다.

여성 명인이 떡볶이를 같이 먹고 싶은 캐릭터

순위	캐릭터	득표
1	쿠사나기 쿄	5표
2	야가미 이오리	3표
3	테리 보가드	2표

친구로 하고 싶은 캐릭터도 이오리가 랭킹에 올라 있지 않아 쿄의 승리. 이오리는 4위에 머물렀다. 역시 친근감이 있는 쿄가 인기가 있다. 1위의 테리에 대해서는 "함께 떡볶이를 2인분 먹어 보고 싶다.(이x분 명인)"등. 확실히 테리와 떡볶이를 먹거나 함께 놀러다니면 재미 있을 것이다. 그 외에 "부자라서(장x팔 명인)"라는 이유로 로버트가 순위에 들어와 있다. 인간, 역시 돈에는 약하구만. 벌써부터 밝히다니...상당한 것에 친근감을 느끼는 것이겠지. 이오리는 이대로 쿄에게 지는 걸까?

남성 명인이 비디오방에 같이 가고 싶은 캐릭터

순위	캐릭터	득표
1	킹	7표
2	사라	2표
3	시라누이 마이	1표

킹! 얼핏 보면 남자같은 이미지가 물씬 풍기는 스타일의 여성. 짧은 머리에 준수한 키 그리고 건강하게 보이는 육체. 킹과의 만남이 이루워진다면 모든 프로들이 재미있을 것 같은 이미지가 물씬 풍기기도 한다. 또 다른 것중에 하나를 손꼽자면 그것은 아마도 킹 자신이 식당을 운영하고 있기 때문에 2차에는 돈이 안들어도 되기 때문이겠지.

빵빵한 라이벌들 때문에 3위로 밀려난 마이. 여자를 밝히는 명인 김x깡 군은 "마이가 승리포즈를 취할 때, 가장 끝내준답니다"라며 외형적인 것을 좋아한다. 하지만 대부분의 명인들이 킹과 사라에 표를 던졌다.

친구삼고 싶은 캐릭터

순위	캐릭터	득표
1	테리 보가드	4표
2	쿠사나기 쿄	3표
3	켄 스우	3표

옷에 대한 센스가 뛰어난 캐릭터와 함께 하고 싶지 않은 캐릭터에서는 이오리가 1등을 했다. 옷의 센스에 대해서는 "패션 감각이 있다(바지 단추를 잠그지 않는 박x연 명인)"라는 답변이다. 실제로 이오리는 빨간 바지에 띠를 묶고 찡그러진 듯하면서 멋있는 패션이다. 제 3위를 차지하고 있는 캐릭터를 주목하기 바란다. 핑크빛 도복을 걸치고 고양이와 같이 빙빙 도는 격투가 단. 실은 그 색의 도복이 그의 트레이드 마크로 만들고 말았다.

옷 입는 센스가 뛰어난 캐릭터

순위	캐릭터	득표
1	야가미 이오리	8표
2	잭키 브라이안트	1표
3	단	1표(어거지로)

한편 애인으로 삼고 싶다던지 옷입는 센스가 있다. 라는 평을 받고 있음에도 불구하고 장거한과 고우키를 제쳐두고 함께 하고 싶지 않은 캐릭터의 제 1위를 빛내 버린 이오리. 이유는 그 대사 때문이다. 웬지 가까이 하기 어려운 이미지인 것 같다. 그렇지만 "가슴이 꽁당거려 얼굴을 마주 볼 수 없어(기획부에 최x실 양)"라고 말할 정도의 이오리 팬이 많은데 수줍어서 그런 생각을 하는 것으로 생각된다.

함께 있고 싶지 않은 캐릭터

순위	캐릭터	득표
1	야가미 이오리	4표
2	장거한	3표
3	고우키	3표

이상적인 가족을 찾자

우선 한 가정의 기둥인 아버지. 게임 중에서도 아버지 같이 발휘하는 탓일까 타쿠마가 당당 1위. 조금 엄격한 점이 있지만 옛날 우리 아버지들의 모습을 보는 듯하다. 그것이 또한 매력일 것이다. 2위인 미시마 헤이하치는 득표 30%. 딸이 있다면 딸에게 어떤 녀석도 생기지 못하게 할 것임에 틀림없다. 깡패라면 물론 국물도 없겠지. 게다가 부자이고. 그리고 3위인 기스. 이미지에 맞지 않아 보이지만 기스가 아버지라면 아버지 말을 거스르는 자식은 없을 것이다. 4위 이하에는 김갑환, 한조 등이 있다. 모두 동네 가게 주인 같군.

아버지로 삼고 싶은 캐릭터

순위	캐릭터	득표
1	타쿠마 사가자키	7표
2	미시마 헤이하치	2표
3	기스 하워드	1표

젊은 사람으로 눈을 돌려 형이나 오빠로 하고 싶은 캐릭터 1위는 애인부분에서 3위를 차지했던 테리 보가드. "테리에게 홀랑 반했어요.(서울 용산 현주x 양)" 반했다고 해도 이상한 생각하면 안되지. 그리고 2위는 료 사카자키. "좋은 사람이니까.(기획부 이x다 씨)" 좋은 사람이라고 하는 것은 누구라도 찬성할 것이다. 3위의 쿠사나기 쿄는 "형제 싸움에 귀신 태우기(최 x빡 군)"라는 이유. 형제 싸움에 그런 것을 한다면 매일 병원에 실려 가겠어. 어쨌든 4위는 빌리.

형이나 오빠로 삼고 싶은 캐릭터

순위	캐릭터	득표
1	킹	7표
2	사라	2표
3	시라누이 마이	1표

다음은 동생하고 싶은 캐릭터. 뭐니뭐니 해도 시즈마루가 됨. "이런 동생 있었으면...(송x정 명인)" 이런 생각을 갖은 사람들 덕분에 시즈마루는 1위가 됐다. 만약 자신의 아이로 하고 싶은 캐릭터를 뽑았다면 단연 시즈마루가 될까?

동생으로 삼고 싶은 캐릭터

순위	캐릭터	득표
1	히사메 시즈마루	5표
2	켄 스우	4표
3	리온 라팔	1표

ARC

독특한 아이디어로 세계 게임 시장 공략한다

세미콤 SEMICOM

몇해 전 오락실을 주름잡는 일본 게임들 사이에서 한국프로야구 선수들의 이름을 약간 바꿔 등장, 야구 게임의 붐을 일으켰던 『원더리그 스타』라는 게임을 기억하는 사람이 있을 것이다. 그러나 정작 이 게임이 어디에서 만들어졌는지에 대해서는 대부분의 사람들이 그다지 관심을 두지 않았었다.

이 게임은 척박한 국내 아케이드 개발 시장에서 꾸준히 개발만을 고집해 온 '세미콤'의 작품이었다. 세미콤은 『원더리그 스타』 이외에도 많은 아케이드 게임을 개발해 국내보다는 해외에서 더 유명한 메이커가 되었다. 이달의 ARC 개발사 탐방 코너에서는 '세미콤'을 찾아 보았다.

철저한 팀제로 다양한 장르에 도전

세미콤은 지난 1994년 2월 아케이드 [illegible]로 설립된 순수 [illegible] 회사 규모는 게임 소프트웨어 개발 인원 25명과 하드웨어(기판) 개발 인원 4명 등 순수 아케이드 게임 개발 회사로는 국내에서 가장 큰 규모를 자랑하고 있다. 현재 하드웨어 개발 인원은 거의 변동이 없지만 소프트웨어 개발 인원은 3년여 동안 꾸준히 확충되어 오면서 현재는 개발 1팀, 2팀, 3팀으로 나뉘어 독립된 개발실에서 개발에 전념하고 있다.

개발 1팀은 주로 퍼즐, 슈팅, 체련 게임을 위주로 개발을 하면서 그 외에도 한가지 장르에 얽매이지 않고 새로운 장르의 창출, 복합 다양한 장르의 게임 개발을 위해 노력하고 있다. 또 2팀에서는 현재 시대를 초월한 다양한 스테이지에서 4인이 농구 게임을 펼치는 『원더 덩크』와 야구 게임 『무한 승부』 등 스포츠 게임 위주로 개발을 하고 있다. 한편 관심의 초점이 되고 있는 3팀은 최근 게임계에서 유행처럼 번지고 있는 2등신 캐릭터들의 격투 액션인 『SD파이터즈』의 발매 초읽기에 들어가 있다.

개발 1팀의 스탭진. 현재 1팀에서는 『하이퍼 팩맨』의 2탄이라고 할 수 있는 퍼즐 게임 『로스트 팜』과 10종 경기 스타일의 스포츠 게임인 『BC 스토리』를 개발 중에 있다

개발 2팀의 스탭진. 2팀은 새로운 형식의 4인 코믹 농구 『원더 덩크』와 야구 게임 『무한 승부』를 제작 중에 있다

개발 3팀의 스탭진. 최근 SD캐릭터 격투의 붐을 타고 등장한 『SD 파 이터즈』를 완성해 수정 작업을 남겨두고 있다. 총 기획자인 한승훈 씨에 의하면 『SD 파이터즈』의 기획을 『버파 키즈』가 발매되기 훨씬 전부터 해왔다고 한다

개발 3팀에는 국내 개발사 중에는 거의 하나뿐인 사운드 스튜디오가 있다. 세미콤 게임의 사운드가 눈에 띄는 것은 바로 이곳이 있기 때문이다

파이널 테트리스 등은 세계적인 히트작

세미콤의 전신이 된 퍼스트 어뮤즈먼트는 프로그래머 김진우(현 세미콤 부장), 사운드 전석기(현 세미콤 과장), 그래픽 한승훈(현 세미콤 개발 총 기획), 프로그래머 김철수(아크로 프로그래머) 등 4인이 크리에이터들이 93년말 완성한 『파이널 테트리스』는 국내에서만 약 4,000 카피 이상을 판매했고 엄청난 물량을 수출한 게임으로 국내에서는 보기 드문 대작이었다.

세미콤은 그 후 사세 확장과 더불어 『메탈 세이버』, 『쵸키쵸키』, 『매직볼 파이팅』, 『원더리그 스타 1, 2』, 『해치 캐치1, 2』, 『쿠키 & 비비1, 2』, 『하이퍼 팩맨』, 『카켓볼』 등의 게임들을 쉴 새 없이 개발해 내 현재 국내 아케이드 업체로서는 국내 제일의 위치를 차지하고 있다. 또한 세미콤의 게임들은 국내뿐만 아니라 해외에서 더욱 많은 주목을 받고 있다.

요즘은 국내 판매보다는 해외에서 더 많은 판매량을 보이고 있다. 특히 중남미 시장에서는 일본 회사들 만큼이나 주목받고 있는 회사로 성장하고 있다.

세미콤 개발작

● 파이널 테트리스 (퍼즐)

대전 형식의 테트리스 게임. 선택 가능한 캐릭터는 10명이다. 당시 여건상 2 ~ 3개월의 짧은 기간 동안에 완성했기 때문에 아쉬운 점이 많았다.

「제일 컴퓨터」라는 상호로 출시

● 메탈 세이버(스테이지 게임)

총 40 스테이지이며 8 스테이지마다 보스와 싸우게 된다. 남자 캐릭터는 격투형, 여자 캐릭터는 슈팅형 타입이다.

PC용으로 컨버전한 데모 버전이 하이텔에 올려지기도 했다.

「퍼스널 어뮤즈먼트」라는 상호로 출시

● 매직볼 파이팅 (스포츠)

10개 구단으로 구성되어 있는 야구 게임으로 여성 구단도 등장해 화제를 모았다.

「세미콤」의 이름으로는 최초로 출시된 작품

● 쿠키 & 비비 (퍼즐)

『퍼즐버블』 형식의 게임.

같은 종류의 과일을 3개 이상 맞추면 떨어진다. 모두 떨어뜨리면 다음 스테이지로 넘어간다. 총 50 스테이지

● 원더리그 스타 (스포츠)

『매직볼 파이팅』의 후속편으로 그래픽이 실사체로 바뀌었고 마구를 던질 수 있게 되었다.

그 외에도 코믹한 요소가 많이 가미되어 있다

● 쿠키 & 비비2 (퍼즐)

그래픽이 보강되었으며 「1인 퍼즐 모드」, 「컴퓨터 대전 모드」, 「2인 대전 모드」, 「2인 협력 모드」의 4가지 모드를 선택할 수 있다. 스테이지도 전체 크기, 중간 크기, 작은 크기 등 3가지 종류가 준비되어 있다

● 카켓볼 (기타)

한때 당구장에 붐을 일으켰던 카켓볼을 소재로 한 게임. 포켓에 넣은 공의 숫자와 일치하는 카드를 버리는 게임이다. 카드를 먼저 다 버린 사람이 승리하게 된다

세계 제일의 야무진 꿈 꿔

최근 사회적으로 게임에 대한 관심이 점점 높아지기 시작하면서 단순히 돈을 벌겠다는 생각에서 게임 개발에 뛰어들어 단기간에 승부를 보겠다는 환상을 품고 중도에 포기하거나 다른 분야로 눈을 돌리는 그런 회사들과 세미콤은 질적으로 다르다.

세미콤은 어려운 상황을 참신한 아이디어와 꾸준한 노력으로 극복해 와 지금의 안정된 자리를 확보하게 된 것이다. 순수하게 게임 개발만을 위해 설립되었고 순수하게 게임 개발만을 통해 성장했고 순수하게 게임 개발을 지향하는 회사인 세미콤은 앞으로 더욱 욕심을 내 국내 제일의 개발사가 아닌 세계 제일의 개발 메이커가 되기 위해 더욱 매진할 것이다.

ARC

"제가 게임 개발을 하게 된 동기는 아주 단순했습니다. 게임에 유달리 일본어가 많이 나온다는 것에 분노(?)를 느끼고 한국어로 된 게임을 만들고 싶었습니다. 현재 우리의 청소년들은 미국의 문화적 침투로 미국인을 모두 슈퍼맨이나 600만불의 사나이로 우상시하고 그들의 행동에 전혀 이질감을 느끼지 않고 있습니다. 언어는 인간의 정신 문화를 침범해 사고방식까지 바꿔놓을 수 있습니다. 그래서 저는 한국어가 많이 나오는 게임을 개발해 전세계에 떳떳하게 내놓고 세계 청소년들이 게임을 통해서 한국어를 습득하게 하고 싶었습니다." 현재 세미콤의 부장이자 전 프로그래머였던 김진우 씨는 아주 단순하면서도 비장했던 게임 개발 동기를 말했다. 세미콤은 93년 설립 이후 지금까지 개발작을 국내 뿐 아니라 남미, 아시아권 등지에 수출해 오면서 김부장의 말처럼 게임을 통한 한국어 전파에도 일익을 담당해 오고 있다. 타 메이커보다 노하우가 많이 쌓인 탓인지 다작 위주로 개발을 해 온 세미콤은 현재 『SD 파이터즈』라는 격투 게임의 완성을 거의 눈 앞에 두고 있는데 이 게임 역시 수출용 버전에 한글이 들어간다고 한다.

"세미콤 게임은 세계 게이머들의 한국어 교과서가 될 것이다"

세미콤 부장 김진우 씨 (33세)

그동안 세미콤의 대부분의 게임 프로젝트에 참여했던 김부장은 자신의 작품 중 가장 애착이 가는 타이틀로 『쵸키쵸키』를 꼽는다. "『쵸키쵸키』는 팡 스타일에 대전 형식을 가미해 당시로서는 참신한 아이디어로 개발에 들어갔었고 개발팀 내에서도 상당히 인기가 있어 기대를 했었는데 아케이드 유저들의 심판은 단호했습니다. 모든 것이 그렇겠지만 그때 게임 개발은 유저의 입장에서 보고 해석해야지만 좋은 작품이 나온다는 교훈을 얻었습니다."

현재도 세미콤은 완성작을 인컴 테스트 후에 유저들의 목소리를 모니터링해 상당 부분에 걸쳐 수정을 가한다고 한다. 그러나 김부장이 밝히기를 꺼려하는 세미콤만의 노하우가 수정 기간을 단축시키고 수정을 완벽하게 해낸다고 한다. 그는 앞으로의 계획에 대해 "지금까지는 회사의 안정을 위해 현실적인 문제를 해결하기 위해 충실해 왔지만 현재 어느 정도 자리를 잡은 저희 회사는 앞으로 새로운 장르, 기존의 존재하지 않았던 전혀 새로운 시도와 모험을 할 것입니다.

그것은 캡콤이 이전에는 존재하지 않았던 『스트리트 파이터』라는 격투 장르를 창출해 내면서 입지를 구축했던 그것과 같다고 할 수 있습니다."

제34회 어뮤즈먼트 머신 쇼

진정한 의미의 어뮤즈먼트를 추구하는 메이커들의 땀의 결정체!

지난 8월 13일에서 16일 3일간 마쿠하리 메세 컨벤션 센타에서 개최된 제 34회 어뮤즈먼트 머신(AM)쇼가 대 성황리에 막을 내렸다. 이번 AM쇼에서는 아케이드 신작 게임을 비롯해 97년 어뮤즈먼트 센터를 수놓게 될 다채로운 놀이기구와 버철 리얼리티를 자랑하는 최첨단 라이드가 선보여 관람자들에게 호평을 받았다.

아케이드 게임 타이틀에 있어 가장 화제를 모았던 것은 역시 『버철 파이터Ⅲ』였다. 거대한 모니터 속에서 펼쳐지는 100%로 완성 버전의 오프닝 신은 행사 기간 내내 많은 참가자들에게 감탄사를 자아내게 했다. 또한 단지 감상하는 것에 그치지 않고 누구나 시험 플레이를 할 수 있도록 50대가 넘는 게임기가 제공되어 발매 전 『버파Ⅲ』의 진가를 마음껏 체험할 수 있는 행운을 누렸다.

세가 이외에도 자사 타이틀과 머신을 홍보하기 위해서 대형 브로마이드와 게임 캐릭터가 그려진 T셔츠를 배포하고, 개성넘치는 코스프레이 요원들을 동원하는 등 전시장의 분위기를 돋궈주는 이벤트가 마련되기도 했다.

캡콤에서는 자사에서 출품한 3개의 타이틀을 시험 플레이하고 게임성을 평가하는 앙케이트 설문지를 돌려 적극적인 홍보 활동을 펼쳤다.

이밖에 SNK에서도 최첨단 라이드와 사무라이 스피리츠 4탄 『천초강림』을 공개해 깜짝쇼를 펼치기도 했다.

해를 거듭할 수록 최첨단, 고성능을 자랑하는 수 많은 타이틀과 머신을 등장시켜 게임쇼의 으뜸임을 자부하는 AM쇼가 올해에도 게이머들의 기대에 어긋나지 않는 참신한 아이디어 상품들을 공개해 시험 플레이를 하는 동안 모든 근심을 잊고 동심의 나래 속으로 빠져들 수 있었다.

이번 96′ AM쇼는 업체들이 자사 신상품을 선전하는 데에만 그치지 않고 유저들 입장에 서서 진정한 의미의 어뮤즈먼트를 지향하려는 노력이 엿보였던 뜻깊은 행사였다.

SEGA

▼코끼리 코' 하는 파이. 숏팔이라 몸이 안꼬여!

▲세가의 『웨이브 런너』. 파도를 타고 점프하는 상쾌함이 너무나도 짜릿하다!

▲발매 일주일 전, 100% 완성버전 대공개. 환상적인 리온의 오프닝 신에 감탄사 연발!

▶세가의 스키 게임 『SUPER G』. 조작감이 어려운지 데굴데굴 굴러서 내려가는 선수들이 많았다

▶스포츠 게임도 역시 세가. 3D 농구의 진수를 보여준 『AIR WALKERS』

CAPCOM

▼지난 챔프에서 특보로 소개됐던 「스트리트 파이터 VS X맨」이 캡콤 부스에서 가장 인기를 끌었다

▲신시스템 CPS3를 탑재한 캡콤의 첫 타이틀 「워저드」

▶이번 쇼에서 「스트리트 파이터 외전」이 「스트리트 파이터 EX」로 개명. 이름이 바뀌니까 왠지 더 근사해 보이네!

◀코스프레 걸은 당연 캡콤이 으뜸!

KONAMI

▲적 항성형 요새를 격파하는 「솔라 어설트」. 적은 항성을 습격해 거대한 기동 요새로 침략을 개시한다

▲360도 회전, 업 다운 폭 최고 30Cm의 버철 기어 타입으로 실전감 넘치는 그라디우스의 세계를 경험한다

▲블란서의 아름다운 도시를 무대로 펼쳐지는 랠리 레이스 「GTI CLUB」. 사이드 블레이크 조작에 의한 퀵 턴으로 본격적인 FF 스포츠 카의 조작감을 체험하게 해준다

NAMCO

◀ ▲바람을 타고 날으는 상쾌감 100% 스카이 사이클링 「PROPCYCLE」

▲시스템 22를 탑재한 「TOKYO WARS」. 리액티브 시트로 반동이 전달되어 실제 탱크를 조종해 전투해 참가하는 스릴을 만끽할 수 있다

◀군복 무늬 반바지를 입은 나레이터 누나. 게임보다 인기가 더 좋네! 사진찍기 바빠 해설은 뒷전!

▲신 장르 퍼즐 액션 「뎀싱 아이즈」 등장. 라인으로 판넬을 만들고 버튼을 떼면 다시 판넬이 사라지고 그 속에 있는 적은 폭발!

SNK

▲버철 리얼리티를 이용한 최첨단 어뮤즈먼트 놀이기구도 등장! 아무리 근사하면 뭘해! 티보지도 못하게 하고. 빛나리보다 더 반짝거리네~ 구두약을 발랐나!

▲이번 쇼를 통해 최초로 공개된 사무라이 스피리츠 제 4탄 「천초강림」. 우와~ 「버파Ⅱ」보다 더 쇼킹하다!

TAITO

▶오리 입을 한 괴물 캐릭터 유키오보다 더 오리같네!

◀ ▲타이토가 내놓은 격투 액션의 야심작 「파이터즈 임팩트」. 정말 괴상하게 생긴 캐릭터들 뿐이군!

◀ 신기종 시뮬레이션 라이드 시스템을 이용한 「AIR RIDE」. 모션 시트에 12인치 LCD 모니터와 인터랙티브 스틱을 부착해 게임 가능을 겸비하고 있다

킹 오브 파이터즈 '96으로 알아본 나에게 가장 적합한 팀은?

교는 주인공으로 부적합하다고 생각합니다

YES

2,000년에는 킹오파 '00 이 되어버리지 않을까 지금부터 걱정이 된다

YES

나는 잘 웃고, 성격도 밝은 사람이 아니라고 생각하니 매우 불안하다

YES

당신의 성별은?

NO

NO

NO

여

이번 편에서 루갈은 전신 개조 드릴을 부착한 모습으로 등장했으면 했다

YES

28세의 매튜어를 등장시킨 것은 용기 있는 설정이었다고 생각한다

YES

조 히가시의 도발은 나를 미치게 만든다

YES

쿄와 베니마루가 고로같이 잘난 척하는 녀석과 함께 있는 것은 정말 허락할 수 없어

NO

NO

NO

NO

나도 쿄처럼 20세까지 교복으로 지내고 가능하다면 성인식때까지 교복을 입었으면 좋겠다

YES

이제 토도의 이름을 카스미가 이어 나갈거라고 생각하니 웬지 서운하다

YES

사이코 솔저 스테이지의 갤러리에 걸려 있는 아테나의 포스터가 정말 갖고 싶다

YES

타쿠마가 없는 용호팀은 재탕한 차와 같아서 맛이 없다

NO

벌써 샀다

NO

NO

NO

NO

NO

사랑도 돈으로 살 수 있다고 생각한다

예약완료

유리가 팔을 흔들며 잘난 척하는 승리 포즈를 공주병이 걸렸기 때문이라고 생각한다

YES

장거한의 수염을 이 손으로 잘라 보고 싶다

YES

이 세계의 중심은 틀림없이 나다

SNK 격투 게임의 인기 캐릭터들이 집합해 대전을 펼치는 『킹오파 '96』.

이번 작품으로 KOF는 벌써 3탄째를 맞이하게 되었다. 다양한 캐릭터만큼이나 다수의 팬들을 확보하고 있기 때문에 이 게임만큼 자신이 선호하는 등장 인물들과 싫어하는 인물들이 확연하게 구분되어지는 게임은 없을 것이다.

챔프는 『킹오파』시리즈의 이러한 특성을 살려 흥미 기획으로 『킹오파 '96』의 새롭게 추가된 캐릭터나 이 게임에 관련된 아이템들을 기본으로 자신에게 적합한 팀을 추천해 주는 「예, 아니오 찾아가기」 이벤트를 마련했다.

더 킹 오브 파이터즈 '96라고 했으니까 96명의 사람이 나올 것이라고 생각했다. → YES: 사이코 솔저팀 배경의 여고생은 의외로 수준이 높다고 생각한다 / NO: 긴급 회피의 포즈 중 가장 귀여운 것은 장거한이다

사이코 솔저팀 배경의 여고생은 의외로 수준이 높다고 생각한다

YES: 의심할 여지없이 젠틀맨인 당신은 신여성 격투가팀에 적격이다! 용호의 권팀의 유리에게도 매우 끌리는 것이 있다고 생각하지만 이때는 참아야 할 때이다. 뭐야, 저 팀은 지저분한 남자애가 2명이나 있고, 뒤에는 괴물같이 생긴 거드름 피우는 아버지까지 있네. 행운의 색은 투명

NO: 비교적 일반적인 보통의 게이머라고 생각되는 당신에게는 아랑전설팀을 추천. 대개 수많은 팀에 출연하고 있는 3인조만이, 망설일 것 없이 사용할 수 있고 히가시의 나이스 히프 도발은 당신을 일상 생활에서 탈피시켜 새로운 세계로 데리고 갈 것임에 틀림없다. 어쩌면 싫다고 생각할지 모르지만. 행운의 숫자는 십억육천칠백만십일.

기타

긴급 회피의 포즈 중 가장 귀여운 것은 장거한이다 → YES: 하이데른은 다음 작품에서 보스 캐릭터로 나온다는 얘기는 재미있는 얘기다 / NO: 아테나를 위해서라면 죽을 수도 있다

하이데른은 다음 작품에서 보스 캐릭터로 나온다는 얘기는 재미있는 얘기다

YES: 상당히 좋은 유머센스를 갖고 있는 갖고 있는 당신은 언제나 웃음이 끊이지 않는 한국팀이 딱 어울린다. 그 비뚤어진 성격을 고칩시다. 행운의 방향은 북위 35도 32분 21초

NO: 묘하게 개성적인 성격에 유머센스도 가지고 있는 당신에게는 편파적이고 일률적인 개성파 군단, 보스팀이 적합하다. 그들을 보고 다른 사람 위에 서는 것이 쉽지 않다는 것을 알게 될 것이다. 더더욱 그들의 부하는 대단히 힘들겠지만. 행운의 날인 3일에 동네 뒷동산에 가면 해피한 해프닝이...

아테나를 위해서라면 죽을 수도 있다 → YES: 목성에서의 암흑 전파는 실존한다고 생각한다 / NO: 쿄는 하얀 브리프만 했으면 좋겠다

목성에서의 암흑 전파는 실존한다고 생각한다

YES: 아테나와 타쿠마를 각별히 사랑한 이상, 제 3혹성의 친구에게는 이오리팀을 추천. 무엇이라도 3인이 모여서 기다리고 있는 만큼 당신에게 이제까지의 다른 무엇보다도 새로운 세계를 보여줄 것임에 틀림 없다. 행운의 아이템은 탱커(3만t이상)

관심없다: 뭐랄까, 무언가에 구속당하고 있는 당신은 구속하는데 으뜸인 용호의 권팀이 가장 좋은 파트너. 특히 올해부터 유리가 가담한 본팀은 빠르게 말 끝에 '치'를 붙이지 않으면, 거리에서 창피를 당한다.(정말 그럴까 치!) 행운의 숫자는 3.1415

NO: 마음이 차분하고 어른스러운 당신에게는 주인공팀이 GOOD!. 흉거운 나머지 도를 지나친다는 것의 의미를 그들에게 배우시오. 또 쿄에게 웬지 강한 사랑을 느끼는 당신에게도 물론 추천합니다. 토요일까지 영혼 통신이 있으면 이번주는 사랑의 예감!

쿄는 하얀 브리프만 했으면 좋겠다 → YES: 실은 지금도 어느쪽이 랄프고 어느쪽이 클라크인지 잘 모르겠다. / NO: 목성에서의 암흑 전파는 실존한다고 생각한다

실은 지금도 어느쪽이 랄프고 어느쪽이 클라크인지 잘 모르겠다.

YES: 조금 덤벙거리는 당신에게는 사이코 솔저팀이 딱 맞는다. 친이나 켄수는 타산지석, 자신의 일상을 둘러보자. 아테나의 괴로움이 조금이라도 이해간다면 당신은 훌륭한 성인. 행운의 아이템은 90식 전차.

NO: 매우 강인한 면을 가진 당신에게는 군인 이카리팀의 위세가 절대 필요요소. 가혹한 전장에서도 살아갈 수 있는 팀웍을 익혀보자. 행운의 색깔은 독일군 동복색

세계 최고의 게임이 나왔구나!

장 르	격투 액션	발매일	96년 10월 예정
제작사	세가		

버철파이터3

기다리고 기다리던 최강의 격투 게임 『버철 파이터3』가 발매됐다. 국내에는 심의 문제로 10월 중순에나 나올 예정인데 현재 일본에서는 많은 게이머들의 인기를 독차지하고 있다.
이번호에서는 『VF3』를 하기 전에 기본적으로 알아두어야 할 사항과 캐릭터별로 기존의 갖고 있던 기술과 신 기술들의 커맨드를 일거에 공개한다.

플레이 매뉴얼

기본 룰

상대의 체력이 제로가 되거나 링에서 떨어지면 승부가 결정된다. 이번 3부터는 링 아웃되면 체력 게이지도 제로가 되게 되었다. 링에서 떨어지면 죽게되는 스테이지가 증가하여 링 아웃이라는 의미보다는 떨어져서 시합을 계속할 수 없게 된다는 느낌이 들도록 하였다.

또한 3에서는 스테이지에 고저차가 생기고(물론 없는 곳도 있지만) 스테이지에 따라서는 벽이 있는 곳도 있다. 이러한 스테이지 배경이 어떻게 격투에 영향을 미칠까는 앞으로 깊이 연구해 볼 필요가 있다.

고저차의 영향은?

조작법

『버철 파이터3』는 전부 4개의 버튼을 이용한다. 왼쪽부터 가드(G), 펀치(P), 킥(K) 그리고 이번에 새롭게 추가된 회피(E) 버튼으로 이루어져 있다. 여기에 8방향 레버가 있다. 기본적인 시스템인 듯이 보이지만 버철 파이터에서는 그 하나 하나에 쓰임새가 있다. 여기에서는 그 기본적인 조작법을 알아보자.

레버를 이용한 조작

레버만으로 조작할 수 있는 것은 캐릭터의 행동이다. 단순하게 말하자면 오른쪽으로 레버를 밀면 캐릭터가 오른쪽으로 가고 왼쪽으[illegible]으로 가는 것이다. 이[illegible] 이 상태에서 레버만으로 [illegible]할 수 있는 행동은 없다.

『버철 파이터3』에서는 점프에서도 어느정도의 커맨드 조작이 필요할 것이다. 또한 고유[illegible]의 커맨드로 레버 입력을 의미하는 화살표가 2종류 존재하여 하나는 그 방향으로 완벽하게 입력하는 것이고 하나는 살며시 레버를 입력하고 곧바로 제자리로 돌아와야 한다.

점프

버철 파이터3에서 점프는 일단 레버를 아래로 한 후에 위로 올려야 한다. 이것은 일부 기술에 레버를 위로 올리는 커맨드가 사용되었기 때문에 똑같이 사용할 경우 점프가 남발할 것을 우려하여 만든 것이다. 점프에는 크게 2종류가 있어서 레버를 아래로 하고 위로 잠깐 올리는 「소점프」와 레버를 위로 완전히 올리는 「대점프」가 있다. 하지만 '다카 아라시'에게는 몸무게 때문인지 점프 동작이 없다.

대쉬

레버를 재빠르게 앞이나 뒤로 2번 입력하면 대쉬하게 된다. 레버를 입력한 후 곧 제자리로 돌아오면 대쉬 후 멈추게 되지만 계속 커맨드를 넣고 있으면 상대가 있는 바로 앞까지 뛰어가게 된다. 커맨[illegible] 연속으로 넣기 [illegible]들거나 [illegible]하기 싫은 사람은 [illegible]고자 하는 방향과 E버튼을 함께 누르면 대쉬하게 된다.

또한 대쉬에는 「서서 대쉬」와 「앉아서 대쉬」의 두종류가 있다. 앉은 상태에서 대쉬하고 싶을 때에는 비스듬하게 두번 누르거나 역시 비스듬하게 넣고 E버튼을 함께 누르면 된다. 다만 앉아서 뒤로 대쉬는 존재하지 않는다. 그러므로 대만식 스타일로 알려진 앉아서 전후 대쉬하며 공격하는 스타일은 이제 불가능하게 되었다.

레버를 아래로 하고 위로 점프

버튼에 의한 조작

버파3는 기존에 존재해 왔던 3개 버튼에 E버튼이 하나 추가되었다. 여기에서는 버튼 각각의 기능을 간단하게 설명하기로 한다.

가드 버튼

보통 가장 왼쪽에 있는 버튼이 「가드 버튼」이다. 글자 그대로 상대의 공격을 이 버튼을 사용하여 방어한다. 제대로 방어한다면 상대의 공격에도 데미지를 하나도 입지 않지만 던지기는 방어할 수 없다. 거꾸로 가드를 사용하면 경직되어 한동안 움직일 수 없게 되기 때문에 상대가 던지기를 노릴 경우 위험하게 된다.

가드에는 서서 가드와 앉아서 가드의 2종류가 있다. 상반신과 복부를 노리는 공격은 서서 가드로 방어하고 하반신과 발 근처를 공격하는 것은 앉아서 가드할 수 있다. 상대의 가드가 「서서 가드」인지 「앉아서 가드」인지를 파악한 후에 그에 맞는 공격을 하다가 던지기를 노리는 것이 기본적인 전법이라고 할 수 있다.

펀치 버튼

이것 역시 글자 그대로 펀치 공격에 사용되는 버튼이다. 보통 펀치는 모든 캐릭터에게 있고 상대가 큰 기술을 걸어 온다면 이 펀치로 맥을 끊는 것이 중요하다. 또한 G버튼과 같이 버튼을 눌렀을 때 거리와 조건만

맞다면 던지기 기술이 된다. 만약 상대가 앉아 있는 상태라면 상대를 잡는 행동을 취하게 된다.

킥 버튼

킥은 기본적으로 왼발로 차는 캐릭터가 많지만 모두 다 그런 것은 아니다. 펀치보다 공격력은 우수하지만 그만큼 시간이 더 걸린다는 빈틈이 있다. 그러므로 서 있는 상태에서의 단순한 킥은 실전에서는 거의 무의미하고 고유기가 주체가 될 것으로 보인다.

그 외에도 다운 후에 일어서면서 K 버튼을 누르면 일어서면서 찰 수 있으며 돌려차는 것과 다리 아래를 차는 것 두가지가 있다. 또한 『버철 파이터3』에서는 앉은 상태에서 킥을 사용하면 다리의 위치가 8자 상태로 바뀌게 되며 서서 킥과 앉아서 킥 이외에도 점프 중에도 사용할 수 있다.

회피 버튼

『2』에서는 없었던 버튼으로 기본적으로는 상대의 직접 공격을 좌우로 회피하는 데에 사용한다. 피하는 방향도 화면 안쪽과 바깥쪽 2방향을 선택할 수 있으며 단순히 E버튼만을 누르면 화면 안쪽으로 피하게 되고 레버를 아래로 하고 E버튼을 누르면 화면 바깥쪽으로 피하게 된다. 회피한 후에는 거의 확실하게 반격할 수 있으므로 이것을 잘 사용하는 것이 승리의 관건이 될 듯하다.

다만 타이밍이 맞지 않으면 상대가 기술을 사용하기 전에 이동해 버려 그 경직 시간(딜레이) 중에 공격을 당할 우려가 있기 때문에 주의해야 한다.

회피 방향

또한 사라, 잭키, 카게 등에게는 E버튼과 P버튼을 동시에 누르는 것으로 『버철 파이터2』에도 있었던 회피하며 펀치가 가능하다. 단순히 피하는 동작이지만 정확하게 말하자면 상대를 가운데 두고 원을 그리듯히 피하는 것으로 이것은 거리에 상관없이 그 거리를 유지하며 피하는 것이다. 상대와 동시에 회피 버튼을 누를 경우 방향이 같다면 그 방향으로 같이 돌아 가게되고 같은 방향이면 서로 마주 본 채로 이동하게 된다. 그리고 이외에도 이 E버튼은 한가지 중요한 역할이 있다. 그것은 방향키와 함께 사용하여 대쉬할 수 있다는 것이다.

그 외의 기본 조작

이번에는 쫓아가서 때리기, 다운 공격, 일어서기나 벽을 이용한 공격, 점프 중 공격, 뒤돌아 보며 공격, 던지기 시의 대응법 등에 대해서 알아보자.

소다운 공격과 다운공격

『버철 파이터3』에서는 다운되어 쓰러져 있는 상대에게 추가 공격을 가할 수 있다.

방법은 2가[illegible] 때리는 것」과 다[illegible] 「다운공격」이다. 우선 [illegible]가서 때리기는 다운되어 있는 [illegible] 접근하여 레버를 [illegible] 하고 P버튼 또는 K 버튼을 누르는 [illegible]. [illegible]쪽인지는 캐릭터에 따라서 다르고 그 중에는 양쪽을 모두 가진 캐릭터도 있다. 다른 하나는 다운 공격으로 이것은 상대가 쓰러졌으면 레버를 위로하고 P버튼을 같이 누르는 것이다. 어느정도 거리가 있는 경우에도 자동으로 상대의 위치를 찾아서 점프하여 상대의 위로 떨어져 데미지를 주게 된다.

『버철 파이터3』에서는 많은 스테이지에 고저차가 있다. 이 경우 보다 높은 위치에서는 다운 공격이 더욱 강력한 데미지를 주게 될 것이다. 또한 점프가 불가능한 '다카 아라시'에게는 이러한 다운 공격도 존재하지 않는다.

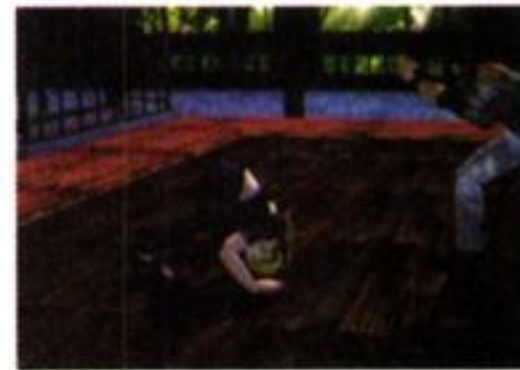
이것이 다운공격

기립

이번에는 반대로 자신이 쓰러진 경우에 사용하는 「일어서기」를 살펴보자. 버철 파이터 시리즈에서는 쓰러진 후에도 상대의 공격을 받을 수 있기 때문에 어느정도의 일어서기 기술을 플레이어가 선택할 수 있게 되어 있다. 우선 그냥 일어서는 것으로 이것은 쓰러진 상태에서 아무 것도 하지 않고 그냥 일어서는 것으로 펀치를 연타하면 일어서는 것이 조[illegible]지게 된다.

[illegible]음은 「회전 일어서기」. 이것은 여러가지 종류가 [illegible] 머리나 [illegible]로 구르[illegible] 있고 좌우로 구르[illegible] 형태도 있다. 머리[illegible] 회전하여 일어서는 것은 다운 중에 레버를 회전하고 싶은 방향으로 커맨드를 입력하면 된다. 또다른 하나는 「옆으로 구르면서 일어서는 것」으로 이것은 G버튼을 연타하면 된다. 그리고 마지막으로 「일어서면서 차기」가 있다. 하지만 이것은 가드되거나 회피되면 반격받기 쉬우므로 주의해야 한다.

다운, 어떻게 일어설까?

그냥 일어서기

앞으로 구르기

이것이 옆으로 구르기

벽을 이용한 공격

고저차와 함께 이번에 새롭게 등장한 것이 바로 벽이다. 지금까지는 링 아웃으로 떨어져 버렸던 링 끝에 벽이 설치되어 그 이상 나갈 수 없게 되었다. 다만 모든 스테이지에 있는 것이 아니라 특정 스테이지에 한정되어 있다.

이 벽이라는 요소 역시 이번 『버철 파이터3』에서는 상당히 중요한 요소로 등장하게 되었다. 아직 현 시점에서는 불분명한 부분도 많지만 우선 「벽을 이용한 던지기」 기술을 들 수 있다. 이것은 주로 커맨드를 이용한 던지기로 변하는 캐릭터와 변하지 않는 캐릭터도 있다. 다른 한가지로는 공중 콤보를 벽 근처에서 끝나게 하는 것을 등을 들 수 있다.

점프 중의 공격

점프 중의 공격은 매우 다양하다. 우선은 소 점프와 동시에 P버튼, 대점프시에는 점프와 동시에 K버튼을 들 수 있다. 그리고 상승 중에 P버튼, K버튼이 있는데 대 점프의 경우에는 레버를 상대가 있는 방향으로 넣을 필요가 있다.

또한 대 점프 상승 중에 사용할 수 있는 기술이 한가지 더 있다. 그것은 점프하여 상대를 뛰어 넘어 상대의 등 뒤로 가는 것이다. 이때 하강 중에 펀치 공격은 없으며 K버튼으로 상대의 등 뒤에서 공격할 수 있다.

뒤돌아 보며 공격

이것은 상대의 등을 보며 한바퀴 돌아서서 공격을 하는 것이다. 이 기

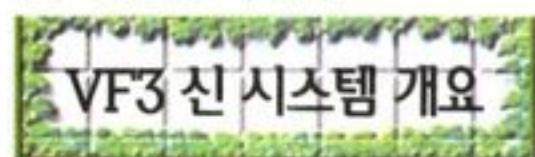
ARC

술은 가지고 있는 캐릭터와 그렇지 않은 캐릭터가 있어서 레버를 뒤로 2번 넣고 펀치나 킥으로 사용할 수 있다. 가지고 있는 캐릭터로는 잭키, 사라, 카게, 리온, 순제, 아오이, 아라시 등 7명이며 울프는 고유기로서 P 하나만으로도 뒤돌아 보며 공격이 가능하다.

던지기 대응법

이것은 상대에게 던지기를 당하게 될 경우 이쪽에서도 동시에 던지기인 P+G의 커맨드를 입력하여 상대의 던지기에서 풀려나는 기술이며 『버철 파이터3』에서는 커맨드 던지기 기술도 빠져 나올 수 있게 되었다. 커맨드는 상대 던지기 커맨드의 최후 레버 입력방향과 P+G로 이루어져 있다. 결국 이 기술을 사용하기 위해서는 상대의 던지기 커맨드를 알고 있을 필요가 있다.

VF3 신 시스템 개요

ARC

회피 버튼

회피

VF 3탄의 가장 큰 변화를 말한다면 기존의 3버튼 시스템에서 4버튼 시스템으로 변했다는 것을 들 수 있다. 바로 이 4번째의 버튼이 「회피 버튼」이다. 이 회피에도 「보통 회피」와 「가까이 회피」, 「원거리 회피」 등 3종류가 있다.

보통 회피는 E버튼 하나를 그냥 누르거나 레버를 위로 하며 동시에 E버튼을 누르는 것이고 가까이 회피는 버튼을 아래로 하고 E버튼을 누르는 것이고 상대와 거리가 어느정도 있을 때 E버튼을 누르면 「퀵 포워드」와 비슷한 느낌으로 이동하게 된다.

회피는 상대의 공격을 끝까지 보고 피하여 그 사이에 반격하기 위해 사용하는 것이 주된 목적으로 단지 피하기 위해서 사용되지는 않을 것이다. 회피 중에는 어느 정도 커맨드의 선행 입력이 가능하기 때문에 「교차법」이라는 공격 수단의 하나로 이용할 수 있다.

이렇게 생각하면 회피는 만능으로 여겨질지 모르지만 의외로 헛점도 많다.

우선 회피에는 던지기에 쉽게 당할 우려가 있다. 결국 타이밍이 나쁘면 회피는 던지기의 표적이 되는 것이다. 피할 때에는 사전에 상대의 기술을 알아야 하고 던지기에 당하지 않도록 어느정도의 거리를 유지시켜야 한다.

또한 각도나 방향을 실수하게 되면 회전계의 기술에 당할 수도 있다. VF2에서와는 달리 비슷한 기술이더라도 회전 방향이 다른 기술을 가지고 있는 캐릭[illegible] 필요

기본 조작 보조

[illegible]튼의 [illegible]수한 [illegible] 기[illegible] 작의 보조가 [illegible]하다는 점을 들 수 [illegible] 간단하게 말하면 기본이 되는 [illegible]의 대부분은 E 버튼을 사용한 간략 커맨드가 존재한다는 것이다. 가장 보편적인 것으로는 역시 대쉬의 간략 버튼으로 방향 레버와 E버튼을 동시에 누르는 것을 들 수 있다. 좀 더 자세하게 이야기하면 대쉬를 프레임 단위로 해석하면 레버를 「중립」으로 해야만 한다. 결국 아무리 짧게 잡아도 3프레임이 걸리게 되는 것이다.

이것을 레버와 E버튼을 같이 누르는 것으로 같은 효과를 가지며 1프레임으로 줄여 놓은 것이다. VF1부터 익숙해져온 커맨드를 한 순간에 바꾸기는 어렵겠지만 이것을 잘 이용하면 시간을 절약하여 전력을 높힐 수 있다.

무한의 가능성을 가진 회피

이것은 보통 대쉬

단축 대쉬. 오른쪽이 역시 좀 더 빨리 움직이는 듯하다

VF 시리즈는 격투 게임에서는 특수하다고할 수 있는 가드버튼을 채용한 게임이다.

이것은 시리즈를 통해서 게임의 핵이 된다고 할 수 있을 정도이다. 게다가 여기에 더욱 편리한 E버튼이 추가되었다.

그러면 기존의 G버튼은 필요없게 되어 버린 것일까? 물론 그렇지는 않다. [illegible] 중요해졌다고할 수도 있[illegible] 때 G버튼이 필요하고 어[illegible] 때 E버튼을 사용해야 되는 지를 스스로 [illegible] 판단해야 한다. 바로 이것을 [illegible]하는 [illegible]이 『VF3』의 시작이 될지도 모른다.

G버튼이나 E버튼만을 사용하는 것보다는 밸런스 좋게 사용하는 것이 중요

실패 포즈의 추가와 자동 2택의 철폐

기술의 입력 커맨드는 그 조건 아래서 정확하게 입력된다면 반드시 그 기술이 나올 것이다. 그러나 만약 어떤 요소가 부족하다면 어떻게 될까? 대답은 간단하다.

그 입력한 기술 커맨드 중에서 마지막으로 입력한 기술이 나오게 되는 것이다. 하지만 이렇게 당연한 일이 가끔 어처구니 없는 경우로 발전하게 된다. 예를들면 VF2의 경우 라우로 「전신파인장(던지기, P)」을 사용할 때 상대가 앉아 있으면 던지기 조건이 맞지 않기 때문에 「주격(중단)」이 나오게 된다. 이것은 상대가 서 있으면 던지기, 앉아 있으면 중단 공격이 성공하게 되는 결과를 낳게 된다. 이외에도 이러한 기술은 여러가지가 있으며 이것은 한편으로 게임을 약간 지겹게 만드는 요소가 될 수도 있었다. 이것을 보통 「자동 2택」이라고 부르며 이러한 작전이 VF2에서는 폭넓게 사용되었지만 VF3에서는 불가능하게 되었다. 이것은 「던지기 실패」와 「급소 공격 실패」의 포즈가 각각 추가되었기 때문에 간편한 「자동 2택」이 없어지게 된 것이다. 그대신 「커맨드 던지기 회피」가 가능하게 되었다. 커맨드는 피하고자 하는 커맨드 던지기의 마지막에 같이 입력하면 된다. 이때문에 던지기 기술도 여러가지를 알고 있어야 할 필요가 생기게 되었다.

피해버린 커맨드 던지기

링의 다각화

VF3가 기존의 버파 시리즈와 다른 차이점 중에 하나로 「링의 다각화」를 들 수 있다.

기존 시리즈와는 다른 극적인 진화점을 보이고 있다.

지금까지의 링은 정사각형에 4면 모두 링 아웃이 있었다. 하지만 버파3는 각 스테이지별로 독특한 형태를 가지고 있다는 것이다. 한쪽만 링 아웃이 있는가하면 모든 면이 링 아웃이 있기도 하고 링 끝이 직선이 아닌 것과 지형의 고저차가 있는 것 등을 들 수 있다.특히 주목할만한 것이 바로 이 「고저차」이다.

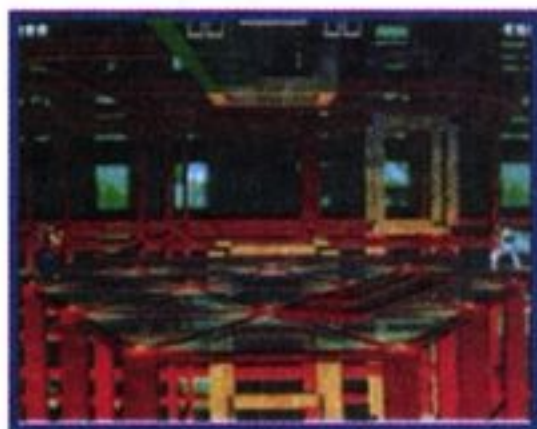
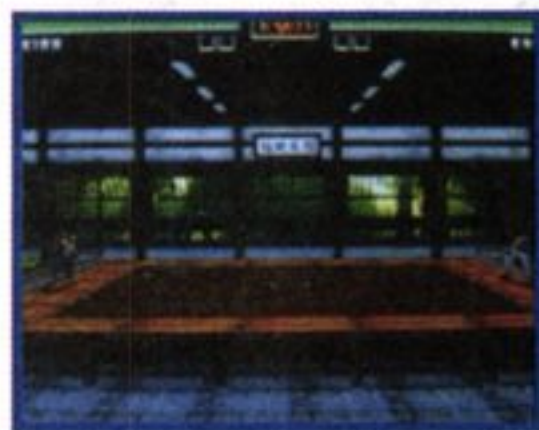
이것은 상대를 띄운 후에 공중 콤보의 연결이나 지상에서도 콤보계 기술이 연속되기 쉽게 할 수도 있고 그렇지 않게 할 수도 있는 등의 문제에 관련되어 있다. 예를들면 사라가 자신보다 낮은 위치의 상대에게 「미라주 킥」을 사용할 때는 연속으로 사용할 수 없지만 반대로 상대가 사라보다 높은 위치에 있다면 연속으로 사용할 수 있게 된다.

위치에 따라 기술이 연결될 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다

같은 형태의 공중 콤보도 높은 위치의 캐릭터가 낮은 위치의 캐릭터를 띄우는 쪽이 더욱 많은 공중 콤보를 사용할 수 있게 되는 것이다. 하지만 반대로 높은 위치의 캐릭터는 지면에 일찍 떨어지게 되고 좀처럼 많은 기술을 사용할 수 없게 된다.

기본적으로 높은 위치의 캐릭터가 낮은 위치의 캐릭터를 띄우는 쪽이 많은 기술을 사용할 수 있다

지형의 차가 초래하는 영향은 이것만이 아니다.

예를들면 사막의 스테이지는 모래의 저항이 있기 때문에 움직임이 약간 완만하게 된다. 이 스테이지는 속도를 주무기로 하는 사라나 파이, 리온 등의 캐릭터에게는 불리하게 작용할 것이다. 한편 스테이지 선택은 난입한 쪽에서 고를 수 있기 때문에 도전자는 언제든 자신이 유리한 스테이지에서 게임을 즐길 수 있다.

ARC

버철파이터3 기술표

울프 호크필드 (WOLF HAWKFIELD)

레벨 백 잽	P + K	
숄더 어택	← → P	
리바이스 슬래지 해머	↓→P	
브라잉 닐킥	→→ K + G	
넥 가드 킥	K + G	
소배트	→ K + G	
프론트 롤킥(공중에서)	← → K + G	
드롭킥	↗ K	
로우 드롭	→ ↓ K	
그리즈리 랠리어트	↘ P+K	NEW
더블 하이킥	KK	NEW
토마호크 블래쉬	→ P+K	NEW
토마호크 잽	↗ P	NEW
드래곤 피시 블로	→ PP	NEW
쇼트 숄드	← → P+K	NEW
저먼 스플렉스(적 뒤에 서서)	P+G	
스테이너 스크류 드라이버	↘ ↘ P+G	
자이언트 스윙	←↙↓↘→ P+G	
바디 슬램	↘ P+G	
타이거 드라이버	↘ P+K+G	
더블 암 스플렉스	↙ P+K+G	
사이드 스플렉스	↓ P+K+G	
프랑켄 슈나이너	↗ P+G	
캐치	→ P+G	NEW
리스트 록 드로우	→↘↓↙← P+G	NEW
암 호이프	→→ P+G	NEW
타이거 파이어 파워 봄버	P+G	NEW
체인지	→ P+G	NEW
드래곤 스크류 중- 공중에서 K	↙ P+K	
캡츄드	← P+K	NEW

제프리(JEFFRY MCWILD)

스토마크 크래쉬	← ↘ P+K	
엘보 스탭	← P	
대쉬 엘보 어퍼	→ → PP	
엘보 해머	→ P → P	
켄카 킥	→ → K	
힐 어택	← → K	
토어킥	↓ K	
헬반 해머	← P+K	NEW
라이징 해머	↘ PP	NEW
콤보 켄카 훅	PP ← P	NEW
켄카 훅	← → P	NEW
트리플 어퍼	PPP	NEW
토네이도 해머	→ ← P	NEW
니 해머	← KP	NEW
미들 헬 스텝	→ P+K	NEW
켄카 해머	↘ ↘ P	NEW
키린 토어킥 해머	KKP	NEW
덕킹 로우	↓ K+G	NEW
핵브리커(적을 향하여 서서)	P+G	
파워 슬램	→ P+G	
스플렉스 마운틴	↘ ↘ P+G	
바디 리프트	← P+G	
파워 봄	↘ P+K+G	
머신건 리프트	↓ → P+K+G	
아이언 로우	↓ P+K+G	
프론트 백프리커	← → → P+G	
토우킥 스플렉스 마운틴	↓ ↘ → P+G	
트리플 벤트 해머	←→ P+G→P+G→P+G	
머신건 해머	↙ → P+G	NEW
스페인 바스터	↓ P+G	NEW

사라 브라이언트 (SARAH BRYANT)

스냅 백 너클	↘ P		렉 슬라이서	↓ K+G	
더블 킥	← K		라운드 킥 (공중에서)	↑ K+G	
토네이도 킥	↗ K		더블 슬라이드 킥	KK	NEW
더블 스핀 킥	↓ ← KK		엘보 에이지	→ P↘ P	NEW
일루선 킥	↘ KK		드래곤 캐논	↙ K	NEW
스탭 라운드 킥 (공중에서)	→ K+G		스핀 에이지 킥	← K+G	NEW
대쉬 니	→ → K		토우킥 잭클 나이프	↓ P+KK	NEW
스핀킥	K+G		스 핀 힐론도	↖ K+G	NEW
사이드 훅 킥	↙ K+G		불 스핀 타입	↑ (↗)K	NEW
섬머 솔드 킥	↖ K		엘보 힐론드	→ P← K	NEW
라이징 니 (공중에서)	↓ ← KK		로스핀 킥	↘ K+G	NEW
쟈크 나이프 사이드 킥	↓ KK		더블 로우킥	↓ KK	NEW
더블 조인트 파트	→ PK		만살트	↗ P	NEW
콤보 라이징 니 (공중에서)	PPPK		넥 브리커 드롭	→ → P+G	
콤보 섬머 솔드 킥	PPP↖ K		라이트닝 니아스 맷슈	← P+G	NEW

잭키 브라이언트 (JACKY BRYANT)

더블 스핀 너클	← PP	
비트 너클	P+K	
스피닝 킥	K+G	
라이트닝 킥	↓ P+KKKKK	
스피닝 암 킥	← PK	
엘보 스핀 킥	→ PK	
콤보 엘보 스핀 킥	PP → PK	
대쉬 해머 킥	→ → K	
사이드 훅 킥	← K	
미들 스핀 킥	← → K+G	
섬머 솔드 킥	↖ K	
슬랜트 백 너클	↙ P	
렉 슬라이서	↓ K+G	
슬랜트 로 스핀 킥	↙ PK	
스피닝 로 스핀 킥	← P ↓ K	
스피닝 킥, 로 스핀 킥	K+G ↓ K+G	
라이트닝 스트레이트	↘ PP → P	NEW
라이트닝 훅	↘ PPPP	NEW
콤보 백 너클 스핀	PP← PK	NEW
엘보 너클 스핀 킥	→ PPK	NEW
콤보 너클 스핀 킥	KPK	NEW
히트 & 너클 스핀	P+KPK	NEW
스핀 힐 소드	← K+G	NEW
더블 미들 킥	↘ KK	NEW
더블 펀치 니 킥	PP→ K	NEW
더블 로우 킥	↓ K	NEW
엘보 너클 로 스핀 킥	→ PP ↓ K	NEW
콤보 로 스핀 킥	K ↓ K	NEW
콤보 너클 로 스핀	PK ↓ K	NEW
니 스트라이크	→ ← P+G	

아키라 유키 (AKIRA YUKI)

이문정주	→ → P	
약보정주	→ → → P	
양포	↘ ↘ P	
맹호경파산	↓ → P	
백호쌍장타	↓ ← → P	
독보정슬	K+GG	
연환퇴	→ → KK	
철산고	← → → P+K	
개과	→ P+G	
격보번과	↓ P+K	
도산붕수	← → P+K	NEW
수하붕수	↘ P+K	NEW
상보충장	← → P	NEW
마보충고	↓ → P+K	NEW
용창식	↘ K+G	NEW
마보정주	→ P	NEW
철산고	← → P+K+E	NEW
심의파	↙ → P+G	
요자천림	← ↘ P+G	
대전붕수	← → P+G	
진보이과	↙ P+G	
순보번과	← ↓ P+G	
대절강	P+G	NEW
사자포월	↘ P+G	NEW
창하포	↘ P	
배보이주	↙ P+K	
외문정주	← P+K	
단익정	← P+K	
번신단타	↓ P+K	
쌍박수	↓ P+K	

라우 첸 (LAU CHAN)

사상장	↘ P		열화호첨각	↓ K	
순보충장	↘ ↘ P		호룡전신각	←↙↓↘→ K+G	NEW
사하장	↘ P		연자장	← → → P	NEW
선풍아	K+G		쌍호열파	↘ P+K	NEW
쌍권선풍퇴	PPK		연진선풍각	← ← K+G	NEW
연환전신각	PPPK		전신이선각	↓ KK	NEW
퇴등이선각	K		연축선풍아	KK	NEW
호각배전(공중에서)	↖ K		연선귀각	↓ KK	NEW
공호각(공중에서)	↗ K+G		비연전신장	← ← P	NEW
등공호천각	↗ K		비연선풍각	← ← PK+G	NEW
연환배전각	↖ PPPK		전신파인장	← → P+G	
지귀퇴	→ ↓ K		유수궤도	← ↓ P+G	
연선축	↓ K+G		유차선전	← P+G	
연환전신귀각	PPP ↓ K		뇌진일림	→ P+G	NEW
등공사장	↑ P		대지도습	↘ ↘ P+G	NEW

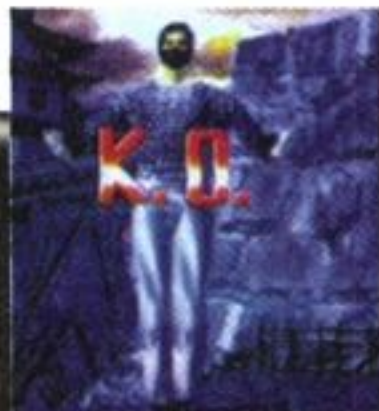
ARC

파이 첸 (PAI CHAN)

K.O.

이권추	↙ P	
천중권	→ P	
연선이선각	↓ KK	
선풍아	K+G	
연환고단각	PPP→ K	
비연열각	↗ KK	
연환배전각	PPP↖ K	
연환전신소각	PPP↓ K	
연선축	↓ K+G	
연선선풍각	← K+G	NEW
비연탄퇴	→ → PK	NEW
연무연각	→ K+G	NEW
상보중장	← P	NEW
연청호쌍파	↓ → P	NEW
창하연추장	↘ PPP	NEW
창하연추각	↘ PPK	NEW
호연선각	KK	NEW
번신소각	↙ K+G	NEW
연선소각	↓ KK	NEW
도신음장	→ → P+G	
선풍연진	← → P+G	
천지두락	→ ← P+G	
체연괘탑	← ↓ P+G	
비연번과	↘ P+GnEW	
곡열천봉	↓ → P+G	NEW
춘연괘탑	P+G	NEW
뇌진입림	→ P+G	NEW
연풍윤상	→ P+K+G	
연선파류	← P+K	
가각선전	↙ P+K	

카게 마루 (KAGE-MARU)

K.O.

측탄	↙ P	
낙섬인	→ P+K	
환엽	← K+G	
엽아용	→ → K+G	
선축	↓ K+G	
수차축	↖ K+G	
선풍축	↖ K	
부신승축	↓ → K	
산탄이축	PPPK	
산탄풍신각	PPP↖ K	
뇌용비상각	→ → P+K+G	
유영각	→ → K	
회전지뢰각	←↙↓↘→K	
지주	↙ K	
선풍인	↓ P+K	NEW
나선	← P	NEW
이수차	↘ K+G	NEW
일창파	↘ P	NEW
엽음섬인	↘ P+K	NEW
원월축	↗ K+G	NEW
나선이축	← PK	NEW
산탄나선이축	PP← PK	NEW
엽리하	P+G	
영하	← → P+G	
도하	↘ P+G	
고연락	← P+G	
순역자재	→ P+G	NEW
부신란탄격	↗ P+G	NEW
고연락후	↑ P+G	NEW
소수반	← P+G	

다카 아라시 (TAKA-ARASHI)

밀어내기	PPPPPP	환태술	→ K
양손으로 밀어내기	→ → PP	사고축	← K
가치아게	↘ P+K	노불	↓ P+K
두손으로 찍기	→ → P	덮쳐 쓰러뜨리기	→ → P+G
상투 하리테	P+K	위로 던지기	P+G
팔꿈치 찌르기	→ P	메어치기	P+G
참격	↘ ↘ P	살바잡기	→ P+G
곡룡	← → P	발걸기	↘ P+G
귀신죽이기	↘ P	목감기	↙ P+G
귀신 가치아게	↘ P+K	이조리	↓ ← P+G
때려 밖기	← P+K	배지기	↘ P+K+G
종치기	← P	번쩍 들어 내던지기	P+G
얼음기둥 가르기	↙ P+K	비틀기	← P+G
술통 부수기	↓ → P	비틀어 쓰러뜨리기	
곰 발톱	↓ ← → P	속이기	P+K+G
팔꿈치 치기	→ PP		

ARC

리온 라팔 (LION RAFALE)

쌍이선풍	→ P+K	
마반수	→ P+E	
태산쌍구수	← P+K	
전질보	→ → P	
종도천장	↑ P+K	
등선퇴	↓ KK+G	
괘통퇴	↑ KK	
구수제슬	→K	
전신료음각	→ →K+G	
천궁퇴	↙ K	
도보배귀수	↘ P+K	
사보사소추	↓ P+E	
투보소수	↓ P+K	
질지소퇴	↘ K+G	
후소퇴	↓ K+G	
섬전공각	↗ K	
반주연환수	→ PP	NEW
질보승천수	→ P	NEW
연선퇴	KK	NEW
부인연단각	→ →KK	NEW
전신당랑연각	← PPK	NEW
진보당랑귀수	← ↘ P	NEW
연추귀수	PP ↓ P	NEW
채수포고	→ → P+G	
파도수추퇴	P+G	
전신쌍구수	→↘↓↙←P+G	
칠성천분주	← P+G	
파하침전	↘ P+G	NEW
등산번차각	→ P+G	NEW
낙천수	↘ P	NEW

순제 (SHUN DI)

연재악수	← → PPP	
횡소격	← P	
도완요권	↓ ↘ → P	
전신쌍충장	→ P+K	
배도연선각	↙ K+G	
후축연퇴	↙ KK	
주무쌍전각	→ → K	
번신진선각	← K+G	
전선소퇴	↓ P+K	
연환전선소퇴	↓ P+KKK	
선풍소퇴	↓ K+G	
연축회수	KKP	NEW
침보취경수	← ↘ P	NEW
취선수	P+K	NEW
가선고	→ (PPP)K	NEW
전신취주고	P+K	
연비도격	KK	NEW
사측연각	→ K+E	NEW
열반선각	K	
연축배하장	KK ↓ P	
취보전신주	P+G	
도습이주	P+G	
권종리	P+G	NEW
전신조고	↘ P+G	NEW
나선취주	↘ P	NEW
전도립	→↘↓↙←	
좌반철	↓ ↓	
앙음주	↓ P+K+G	NEW
횡침	←↙↓↘→	NEW
주무신	↑ P+K	NEW

우메노코지 아오이 (AOI UMENOKOJI)

부앵	→ → P+K	연돌초치	PPP ↓ K
상세류선장	← ← P+K	소당	P+G
이연공횡주	PPP	삼도	P+G
무쌍파	↘ P	육단대취	← P+G
의치→	→ P	원월파	↙ P+G
유신검	↘ P	능수포	↓ P+G
봉황수	↘ P+K	합기투	↓ → P+G
비접	→ P	수극도신	P↓ +K+G
선앵	→ PP	이선류	→ P+K
구름차기	→ KK	이소수반	→ P+K
이연돌정각	PPK	우롱	← P
뇌인파	→ K	전신입신	← P+K
쇄겸	KK	용의악문	↙ P+K
연돌소태도	PPPK	선류	↓ P+K
초치	↓ K+G	기쇄	↘ P+G

ARC

DOA의 최고 미녀 티나가 열 받았다!

기 종	아케이드	장 르	격투액션
제작사	테크모	발매일	96년 10월 예정

데드 오어 얼라이브

DEAD OR ALIVE

모델2를 사용한 게임으로 갈수록 관심을 불러일으키고 있는 『데드 오어 얼라이브』는 AM쇼에 등장해 더욱 주목을 받고 있다. 국내에는 10월 중에 들어 올 예정인데 테크모에는 그다지 인기 캐릭터가 없기 때문에 캐릭터에 대해서 보다는 기술적인 시스템이 주목받고 있다. 이번호에는 그 중 인기 캐릭터인 티나의 기술에 대해 알아본다.

여자 프로레슬러 티나의 던지기 기술

현재 계속해서 수정이 가해지고 있는 『데드 오어 얼라이브』. 이 게임에 등장하는 캐릭터들은 사용 빈도는 높지만 타 게임의 캐릭터들처럼 별로 좋아하지 않는 사람들이 많았다.

대표적으로 하야부사, 카스미, 장리는 사용률이 높지만 별로 좋아하지 않는 사람들도 있었다. 그러나 그 중 상당한 인기 캐릭터가 있었다. 그 캐릭터는 바로 티나이다.

하지만 여자 프로 레슬러임에도 불구하고 플레이 내용은 던지기를 쓰지 않고 타격 기술만을 위주로 한다.

그러면 티나에게는 더욱 던지기 기술을 노리도록 해보자. 그런 뜻에서 티나의 던지기 기술을 여기에 모아봤다. 커맨드도 동시에 실어 놓았으므로 다음에 플레이할 기회가 있을 때는 반드시 해보도록.

티나는 여자로서는 스피디한 타격도 갖고 있는 최강의 던지기 캐릭터일지도 모른다. 그녀를 사용하는 사람은 타격만을 쓰지 말고 여러가지 기술을 구사해 보자. 타격, 던지기, 모든 분야에 돌파구를 갖고 있으니까. 공격하면서 3연타와 거기에서 파생되는 관절기를 사용해 격투해 보자.

오션 스플렉스 ↓↑ⓗⓟ

서브 보드 스타일 록 ←→ⓗⓟ

낚아채기의 왕 조바스터 ←↙↑↘→ⓟ

오션봄 ↘↘ⓗⓟⓚ

플라잉메이아 ←ⓟⓚ

점프기술의 묘미

폴리곤 격투인데도 다채로운 점프 공격이 전략에 포함될 수 있는 『데드 오어 얼라이브』는 그것을 사용하지 않으면 손해일 정도로 강력한 점프 공격이 존재한다.

『데드 오어 얼라이브』만의 특징적인 시스템이 있는데 그 중 한가지는 잡기이다. 그리고 「데인저 존」. 그것과 더불어 이번에 해설하려는 것은 점프 기술이다. 대부분 게임의 전체 모습이 명확해진 지금, 사용할 수 있는 타격기로써 전략에 포함할 수 있을 듯하다.

웅크려 뛰기 Ⓟ에 대응해서 뛰어 공격하기를 활용해 보자

점프해서 Ⓟ히트하는 것은 상대를 비틀거리게 한다

보통 히트도 다운시킬 수 있는 점프 Ⓚ. 리치도 있고...

점프 공격은 왜 필요한가?

폴리곤 격투게임에서 점프 공격을 사용할 수 있게 되면 게임 밸런스가 무너진다. 이것은 일반적인 상식이다.

그 이유 중 가장 알기 쉬운 것으로 '던지기 스카리 포즈'를 들 수 있다. 즉 최근에는 그 기술을 구사해 자동적인 전법을 배제하는 경향이 있지만 이 게임에는 나오지 않는다.(관절기는 나온다.)

그 때문에 누구나 의심하고 있는 'Ⓟ의 응수'를 벗어나지 않는다. 따라서 보통의 지상 중단 기술을 가미해 한번 더 'Ⓟ의 응수'에 대응 할 수 있는 중단 기술이 필요하게 되어 그것을 「점프 공격」이라고 부른다.

띄우는 기술을 구사하면 비틀거리는 상대를 그대로 공중으로 날려버릴 수 있다

제대로 된 전력을 구사하려면...

머리를 공격하는 모든 점프공격은 캐릭터가 점프해서 정점에 달하기 전에 Ⓟ나 Ⓚ를 누르면 나온다. 조금 특수하다.

또한 상승(레버를 위쪽 방향으로 한 순간에 버튼을 누름)을 하면 Ⓟ는 상단, Ⓚ는 하단의 지상기술이 나온다. 캐릭터에 따라서는 Ⓟ나 Ⓚ라도 중단이 된다. 그런데 이번에 중요한 것은 앞으로 점프 공격. Ⓟ와 ⓀⓀ2종류가 있고 효력도 상당히 다르다. Ⓟ는 보통으로 히트시키면 상대를 비틀거리는 상태로 만들고 거기에 띄우는 기술을 구사하면 공중 콤보를 노릴 수 있다.

그럼 상대는 회복하기 어렵다. 이에 반해 Ⓚ는 히트하면 반드시 다운되어 Ⓟ보다도 안정된 점프기술이라고 말할 수 있다. 일단 점프 Ⓟ도 카운터되면 다운된다.

그러나 그렇게 좋은 점만 있는 것은 아니다. 가드되면 던지기 기술을 받아서 반격기술로 당할 수 있기 때문이다.

게다가 스스로 점프해서 노렸을 경우 보통의 공중콤보 위력의 조정은 되지 않고 역으로 위력 '증가'의 조정이 되어 상당한 타격을 받는다. 이러한 위험천만한 면도 있고 웅크림 Ⓟ대책에는 절대적인 위력을 발휘해 주고 일어나는 공격에도 효과 만점이다. 잊어버리지 말고 사용해 보자.

착지하기 전에 Ⓟ
중단 기술로 다운을 노릴 수 있다

↗Ⓟ
1레버 필요한 지상기술을 기억해 두면 좋다

점프 중에 Ⓟ
모든 점프공격. 히트하면 상대는 비틀거린다

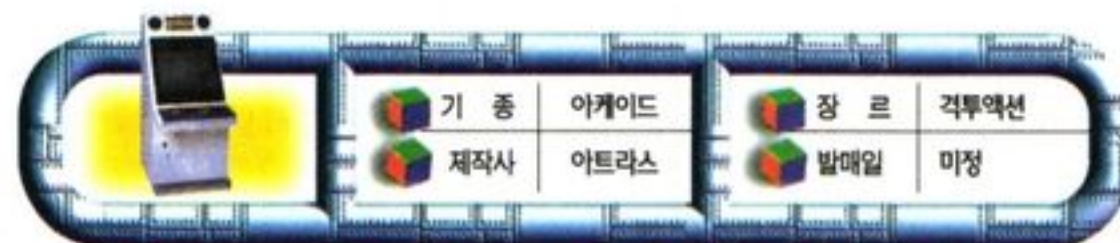
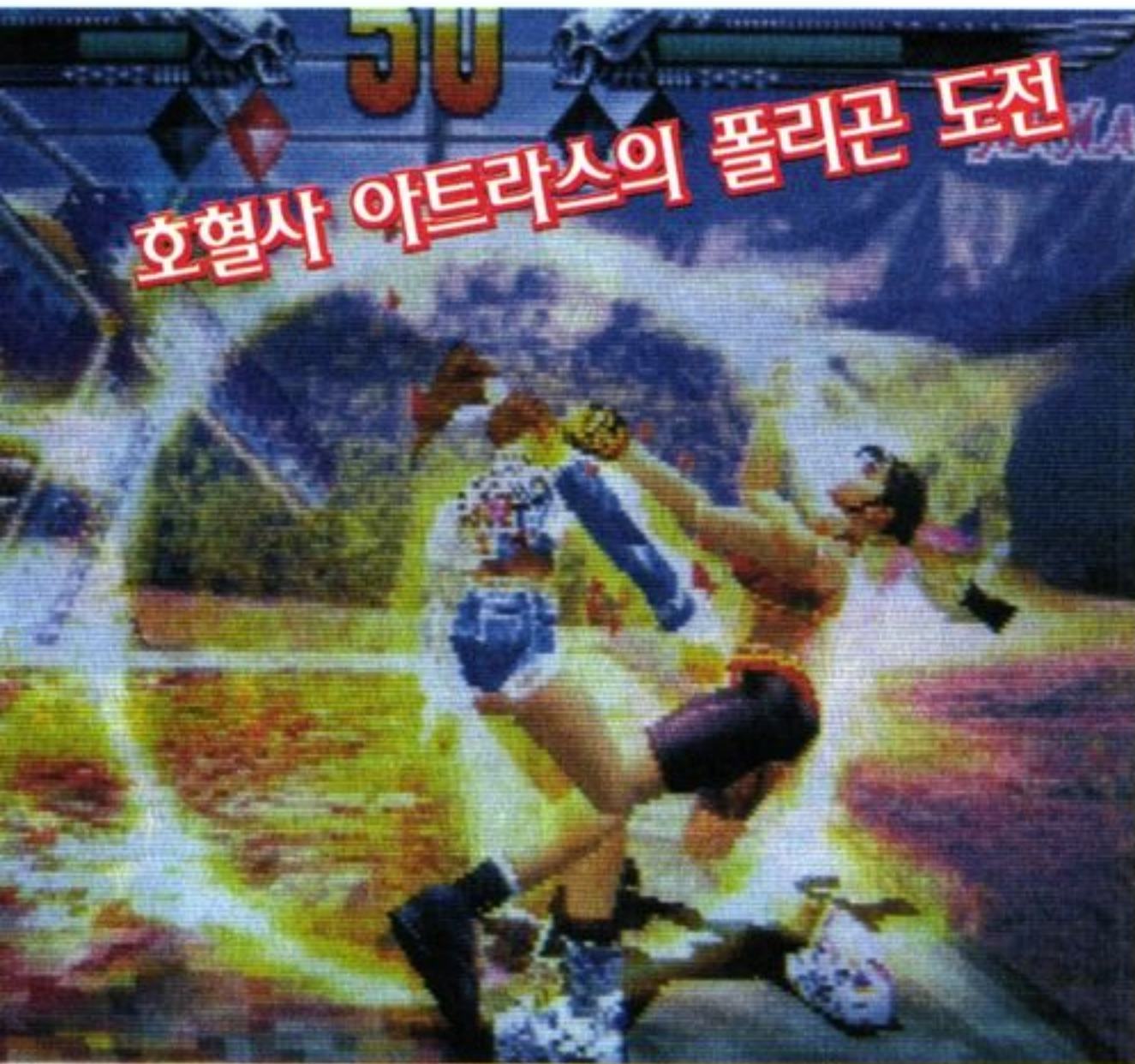
착지 전에 Ⓚ
하단 기술이므로 Ⓟ와 같이 사용해 2척으로

↗Ⓚ
카스미가 하면 '↘Ⓚ로 서머가 나온다.

점프 중에 Ⓚ
점프 펀치와 달리 맞으면 무조건 다운

일본 AM쇼에 등장한 「데드 오어 얼라이브」

호혈사 아트라스의 폴리곤 도전

기 종	아케이드	장 르	격투액션
제작사	아트라스	발매일	미정

울티메이트 도메인

ULTIMATE DOMAIN

『호혈사외전』 시리즈로 유명한 아트라스가 격투 장르에 있어서 『최강열전』이후에 실로 1년 동안의 침묵을 깨고 새롭게 격투 게임을 내놓는다. 『울티메이트 도메인』은 완벽한 오리지널 폴리곤 격투 게임으로 호혈사 분위기를 중시해 온 아트라스에게 있어서는 상당한 모험이 아닐 수 없다. 아트라스의 격투 팬들이 이 모험을 어떻게 받아들일지 아직은 알 수 없지만 이번 AM쇼의 분위기를 보면 어쨌든 아트라스에서 상당히 심혈을 기울이고 있는 듯하다.

울티메이트 도메인이 뭐야?

게임 내용을 설명하기 전에 타이틀의 의미와 백 스토리 설정에 대해 알아본다. 우선 'ULTIMATE'. 이 단어는 발음하기도 쉽고 듣기에도 부담이 없다. '최후의..'라든지 '최대의…'이라는 의미이다. 그리고 'DOMAIN'은 '영지(領地)'라는 의미이다.

결국 이 게임에서 캐릭터는 그 '최후의 영지'를 차지하기 위해 격투를 하게 되고 그 영지를 얻은 자가 격투왕이 되는 것이다. 그 때문에 등장 캐릭터도 그 땅에 원래 살고 있던 원주민이나 삼림 오지에서 키워진 듯한 괴수도 있고 인간도 등장한다. 모두 8인의 캐릭터를 사용할 수 있는 듯한데 그 중 여성 캐릭터는 3인이다.

울티메이트 도메인

천정이 있는 듯한데… 단순한 연출에 불과한 것일까?

링 아웃도 있다

하이레벨 액션

조작 방법은 1레버, 3버튼. 이 단순한 조작 배치는 폴리곤 격투 게임을 즐기는 사람이라면 버튼의 역할 정도는 쉽게 예상할 수 있을 것이겠지만 정식으로는 아직 결정되어 있지 않았기 때문에 게이머들의 예상과는 정반대가 될 수도 있다. 게다가 캐릭터의 동작은 모션캡처 기술을 이용해 보다 리얼하고 부드러워졌다. 게다가 그 재료가 되는 액션은 일본무술협회의 도움이 있었다고 한다. 전문 무술인들의 동작을 표현했기 때문에 더욱 하이 레벨의 기술들이 연출될 것이다.

대자연을 배경으로 등장한 여성 캐릭터가 고통스러워하고 있다

강력한 초필살기 솔 파워

아직 게임 시스템 등에 대해서는 확실하게 밝혀진 것은 없지만 결정된 특징적인 시스템이 하나 있다. 그것은 'SOL=POWER'. 직역하면 '태양의 힘'이다. 일종의 초필살기와 같은 것으로 화려하고 강력한 기술을 낼 수 있는 특수 능력이다. 모든 캐릭터가 사용할 수 있으며 체력 게이지 아래쪽에 하나 더 있는 것이 그것과 관계있는 듯하다.

여성 캐릭터와 원시인의 대결

이것이 솔 파워인가? 확실히 태양을 기초로 하고 있는 듯하다

멋진 발기술. 위험해! 링아웃이야

장르	격투 액션	발매일	미정
제작사	아트라스		

글루브 온 파이트

GROOVE ON FIGHT

호혈사 시리즈로 유명한 아트라스가 올해 1996년을 격투 게임 재 부흥의 해로 삼고 격투 타이틀을 연이어 내 놓는다. 3D 격투인 『울티메이트 도메인』, 2D 격투의 『글루브 온 파이트』 등. 특히 『글루브 온 파이트』는 호혈사의 스탭들의 작품이기 때문에 더욱 기대를 모으고 있다.

호혈사를 능가하는 2D 격투

호혈사 스탭 모여서 일 낸다

『호혈사 일족』을 탄생시킨 스탭진이 다시 집결해 세계의 격투 액션 게이머들에게 새롭게 선 보이는 파이팅 게임 『글루브 온 파이터』!

호혈사 시리즈는 개성적인 캐릭터와 악이 강한 독특한 세계관으로 격투게임계에 새로운 바람을 불러 일으킨 아트라스 대표작이다.

그 스탭진이 다시 집결해 뭔가 일을 낼 기세로 덤벼든 작품이 『글루브 온 파이트』이기 때문에 아트라스 팬들에게 있어서는 기대를 하지 않을 수 없다.

태그매치 시스템 도입

등장 캐릭터는 전부 11명으로 남자 7명, 여자 4명으로 구성되어 있다. 때문에 플레이어는 2명의 캐릭터를 선택해야 한다. 무엇때문에 2명을 선택해야 하는 가하면 이 게임은 태그 매치제이기 때문이다.

지금까지 알려진 정보에 따르면 배틀 가운데 파트너에게 터치하는 것으로부터 언제나 플레이어 체인지가 가능하다는 것. 도대체 터치라고 하는 것은 어떠한 시스템일까?

격투 중인 2인과 뒤에서 대기 중인 2인. 이 게임은 2대 2 태그 매치이다

아트라스 격투라면 상쾌하게 터져나오는 연속기라 할 수 있다. 이 연속기는 『글루브 온 파이트』에서도 건재하다

아트라스만의 비밀 게이지 등장

아트라스로부터의 극비자료에 의하면 현 시점에서는 래버 하나와 여섯개의 버튼으로 조작된다고 한다. 그러나 버튼의 명칭, 효용, 가이드 시스템 등의 근본적이고 중요한 요소는 아직 명확하지 않다. 화면 위쪽의 체력 게이지는 팀원 2인용의 게이지가 존재하고 있는 것 같다. 아무튼 한개의 체력 게이지를 두사람이 공유하는 것이 아니고, 두사람의 체력이 줄어드는 정도를 살펴보고 터치 플레이를 전개하는 것 같다. 덧붙여 말하면 화면 아랫쪽에 있는 스페셜이라고 쓰여있는 게이지도 주의해야 할 부분이다. 이 게이지가 도대체 어떤 역할을 하는걸까?

그것도 지금으로써는 수수께끼이다. 『호혈사2』에서는 〔일발옥의〕라는 비밀 기술을 사용할 수 있는 게이지가 존재했지만 『글루브 온 파이트』의 게이지는 도대체 어떠한 의미를 갖고 있는 것일까?

무시무시한 캐릭터들

사진을 보면 알 수 있지만 캐릭터 디자인은 호혈사 시리즈의 무라타 씨가 담당했다. 어느새 『호혈사 일족』은 아트라스 격투의 교과서격으로 사용되고 있다. 현 시점에서는 모든 캐릭터는 공개되어 있지 않지만 배틀 데모의 캐릭터들을 보고 추측해 보면 등장 캐릭터들은 모두 한 패거리들로 보인다. 지금까지의 아트라스의 격투가라고 하면 승려, 마법 소녀, 마귀할멈 등 우리들의 상식의 범위를 벗어나는 정말로 괴이하기 짝이 없는 캐릭터가 등장했다. 지금까지의 임팩트를 능가할 정도의 기묘한 그런 캐릭터가 『글루브 온 파이트』에서 등장할 것이다. 한편 이 게임은 새턴 호환 기판으로 대 활약중인 ST-V를 사용하고 있다고 하는데 새로운 필드를 거쳐 재출발하는 아트라스의 격투 게임을 기대해 본다.

4인 중 테난배쉬(오른쪽 위)가 가장 멋져 보인다

ARC

애니 정보국

국외뉴스

일본, 가을 개편 새로운 만화 시리즈 선보여

일본 방송국에서는 가을 개편 프로그램으로 새로운 만화 시리즈를 제작, 방송한다. 새로 방영될 만화들은「유격우주전함 나데코」,「초인력 라이딘」,「YAT 안심! 우주여행」,「세바마리오 네트J」,「마법소녀 프리티새미」,「체포 해 버릴거야」,「하멜의 바이올린 연주」,「엘프를 찾는 사람들」,「기코짱 일기」,「왕코로베」등이다. 이번 작품들은 대부분 원작에서 인기를 모은 것을 TV에서는 새롭게 각색하거나 원작 그대로 방송된다.

이 중 눈에 띄는 작품들을 보면「초인력 라이딘」으로 원작「라이딘」을 개작한 것으로 아이돌과 전사 양면에서 성장하는 소년들의 모습을 그리고 있다. 또한「세바마리오 네트J」는 월간 드래곤 매거진에 연재되었던 인기소설을 애니메이션으로 OVA의「체포해 버릴 거야」는 10월 중 4권분을 방영할 예정이다.

그 밖에 원작에서는 전반적으로 개그 중심이었던「하멜의 바이올린 연주」는 심각한 내용과 비극으로 바뀌어 전개되며 특히「월간 나카요시」에서 20년이상 연재되어 온 장수 만화「왕코로베」도 새롭게 각색 방송된다.

東映動畵, 창립 40주년 기념파티 개최

지난 8월 1일 일본 프린스 호텔에서는 동영동화 창립 40주년을 축하하는 기념파티가 개최되었다. 이날 기념 파티에는 원작자, 주요 방송국과 출판사 사장, 간부 등을 포함해 약 1,200명의 관계자들이 모였다. 동영동화는 50년대 극장 장편 영화 제작을 시작으로 60년대에는 일주일에 30분 분량의 TV 애니메이션 제작을 개시했고 70년대에는 사내의 합리화와 노사간의 문제로 한때 주춤했다. 그 후 80년대에는 애니메이션 붐으로 해외까지 진출하여 그 힘을 과시했고 현재는 멀티미디어시대속에서 디지탈화라는 새로운 영역으로 발을 딛고 있다. 이날 파티에서는 40년 동안 동영동화를 위해 일해 온 인물들이 서로 한자리에 모여 서로의 노고에 감사하고 축하했다.

도미노 감독 신작 「카지의 날개」 출시

다른 세계 바이스톤웰에 나타난 성전사의 활약상을 그린 도미노(豊野)감독의 신작「카지의 날개」가 발매된다.

「카지의 날개」는 평범한 재수생 크리스가 여름방학에 고향으로 가는 도중 이상현상에 의해 이상세계 바이스턴웰으로 들어가 아시카바족과 메트메우스족의 전투에 뛰어든다는 내용으로 전개된다.

도미노 감독은 강인한 설정과 이상 세계가 숨쉴 틈 없이 빠른 속도로 묘사되고 보고 있는 사람에게 생각할 틈도 주지 않고 이야기속으로 끌어들인 것이라고 이 애니메이션의 특징을 묘사했다.

인기 추리 코믹스 오는 겨울 스크린 데뷔

「소년 매거진」에 인기리에 연재중인「김전일소년의 사건부」가 올 겨울에 극장용 애니메이션으로 등장한다.

덤벙대고 실수투성이인 IQ 180의 고등학생인 김전일이 할아버지의 뒤를 이어 친구와 함께 경찰도 풀지 못한 사건을 차근차근 풀어가는 내용이다.

이번 영화화되는 스토리는「오페라강당의 살인」을 기본으로 새롭게 전개되는 신작이다. 내용은 아름다운 바닷가가 보이는 호텔의 오페라 강당에서 주인이면서 오페라 연출자가 신작「오페라강당의 살인」발표회에 김전일과 미유키 형사, 극단원 등이 초대된다. 그 때 괴인 판톰이라는 자로 부터 수수께끼의 예고장이 날라 들어오고 그 예고장대로 점차「오페라강당의 살인」을 시나리오로 한 살인사건이 벌어지며 그 사건을 해결하는 내용이다.

새로운 등장인물과 트릭, 원작과 다른 기상천외한 결말이 특징인 이 시리즈는 현재 단행본이 일본내에서 총 4만부가 판매되었다.

건담, 제3권 「머리위의 악마」 등장

기동전사 건담 제08MS 소대 제3권 4화「머리위의 악마」가 등장했다.

이번 시리즈의 주인공은 샌더스로「사신」이라는 별명으로 07소대원들에게 놀림을 받아 싸우거나 전장에 나가서도 계속 고민하는 등 이번에는 이제까지 조용했던 샌더스의 다른 면을 보게 된다. 샌더스도 역시 고민하는 인간이었다는 것을 실감하게 되고 특히 클라이막스의 업새러스와 전투신은 액션도 멋있지만 샌더스의 기분에 신크로해서 보면 더욱 진한 감동을 받을 것으로 기대된다.

세가, 「팬저 드래군」 OVA 출시

새턴으로 발매되어 인기를 모았던「팬저 드래군」이 드디어 오리지

널 비디오 애니메이션(OVA)으로 등장한다.

이번 팬저드래군의 감독은 「레이어스」, 「란마1/2」 등을 감독했던 高木眞司씨가 맡았으며 캐릭터와 메카닉 디자인은 「공각기동대」로 이미 실력을 인정 받았던 竹內敦志씨 등 호화 캐스팅으로 제작된다. 또한 OVA와 함께 일본 최초의 장편 풀 디지털 애니메이션으로 제작될 예정이어서 관계자들의 기대를 모으고 있다.

한편 팬저 드래군의 출시일은 10월 25일로 비디오와 레이저 디스크가 동시 발매될 예정이다.

제1회 동아시아 만화 대전 9월 개회

한국, 일본, 중국, 홍콩, 대만 등 아시아 5개국의 제1선에서 활약하고 있는 만화가들이 한 자리에 모이는 「동아시아 만화 대전」이 9월에 일본에서 개최되었다.

이번 대전은 「만화는 세계 공통어」라는 주제로 각국의 만화가들이 직접 만나 스토리 만화의 사회적 역할 등을 토의하고 국제 문화로서 재평가 받기 시작한 만화의 지위 향상과 진흥을 도모하는 것이 목적이다. 만화 국제 심포지엄은 이번이 첫 시도로 만화대전의 실행위원장은 石ノ森章太郎 씨가 맡고 있다.

한국에서는 일본의 강담사가 발행하는 잡지 「애프터 눈」에 「용음봉명」을 연재중인 이재학 씨, 이 회사의 다른 잡지 「모닝」에 「윤회」를 연재하여 호평을 받았던 황미나, 김진, 백성민, 고행석 씨 등 5명이 참가했다.

또한 13일 동경 惠比壽에 있는 가든플레이스에서 공개 심포지엄과 패널 토론회를 개최, 권영섭 한국만화가협회회장 등 각국 대표가 기조 연설을 하고 작가들이 자국의 만화현황을 슬라이드로 소개했다.

또한 그 다음날부터 장소를 복도현 이와키시로 옮겨 14일부터 19일까지 이와키 명성 대학에서 「만화와 표현」, 「만화와 미디어」 등을 주제로 분과위원회(일반인들에게도 개방)와 연구회를 개최했으며 「만화문화제」도 동시에 개최되었다.

대전의 주요 행사는 동아시아 스토리 만화의 걸작을 모은 「원화전」으로 일본의 유명 작가들을 비롯하여 한국이나 대만에서 활약 중인 인기작가의 원화 310개 작품을 9월 1일에서 29일까지 이와키 시립 미술관에서 열렸다.

한편 일정은 정확히 밝히지 않았으나 97년에는 제2회 대전을 한국에서 열기로 합의했다.

국내뉴스

허영만의 「아스팔트 사나이」 저작권 침해판결

서울지법 민사 합의12부(재판장 서태영부장판사)는 지난 6일 자동차경주국제 카레이서인 최종림씨(44.서울 송파구 잠실동)가 인기만화 「아스팔트 사나이」의 내용 중 일부가 저작권을 침해했다며 이 만화작가인 허영만씨를 상대로 낸 손해배상 청구소송에서 「허씨는 최씨에게 2천4백여만원을 지급하라」며 원고일부승소 판결을 내렸다.

재판부는 판결문에서 최씨의 소설 「사하라의 일기」와 허씨의 만화가 전체적인 표형양식과 주제 및 구성에 있어 다소 차이가 있으나 일부 사건구성에서 유사한 내용을 담고 있는 것으로 보인다며 전체적으로 볼때 대략 10%상당의 저작권을 침해한 사실이 인정된다고 밝혔다.

재판부는 이어 그러나 최씨의 캐릭터를 무단사용, 인격권을 침해했다는 부분은 최씨의 명예를 훼손한 사실이 인정되지 않고 오히려 국내자동차산업 발전을 위한 긍정적인 인물로 묘사한 점에서 인격권이 침해된 것으로 볼 수 없다고 덧붙였다.

최씨는 지난 87년 「파리-다카르 랠리」에 참가해 완주한 경험을 바탕으로 소설 「사하라의 일기」를 펴냈으나 허씨가 지난 91년 스포츠신문만화에 연재한 「아스팔트 사나이」에서 일부 내용을 도용하자 저작권을 침해했다며 소송을 냈다.

영상원, 97년 영상만화과 신설

한국예술종합학교가 97년부터 영상원(원장 최민)에 영상만화과를 신설할 예정이다.

실기 위주의 전문교육으로 영상 전문인력을 양성하기 위해 설립된 한국예술종합학교 영상원은 기존의 4개과에 영상만화과를 추가, 상호 연계교육을 통해 영상만화 전문인력을 배출할 계획이다. 영상만화과의 모집정원은 15명이며 구체적인 신입생 선발요강은 10월 중에 발표된다.

현재 국내에 영상만화 인력을 양성하는 교육기관은 4년제 대학 2곳과 전문 대학 1곳에 불과하고 그나마 교육과정이 교양 및 이론에 많이 치우쳐 있어 영상만화시장의 전문인력수요에 크게 미흡한 실정이다.

「짱구는 못말려」, 주부들 인기 독차지

요즘 20,30대 주부와 중고생 사이에 일본만화 「짱구는 못말려(원작: 크레용 신짱)」가 큰 인기를 끌고 있다.

주부들이 제일 즐겨본다는 「짱구는 못말려」는 단편성인만화를 모은 것으로 다섯살짜리 꼬마가 성(性)적인 장난과 엉뚱한 짓으로 부모를 곤란하게 만든다는 내용이다. 지난 94년 한 만화잡지를 통해 처음 소개되어 지난해부터 지금까지 9권의 단행본이 나와 모두 1백만권 이상이 팔린 것으로 관련업계는 분석하고 있다.

「짱구」는 현재 비디오로 출시 중이며 짱구와 관련된 팬시 상품이 현재 유행하고 있다.

짱구는 못말려

부산국제영화제, 외국의 애니메이션 인기 끌어

'96 부산 국제 영화제에서 일본과 러시아의 애니메이션 작품들이 인기를 모았다. 이번에 상영된 작품들은 일본에서 최고의 인기를 모으고 있는 「침묵의 함대」, 「공각기동대」, 「메모리즈」 등이 상영되어 애니메이션 광들의 인기를 독차지 했다. 특히 이 작품들을 보러 전국의 애니메이션 광들이 모여 화제가 되기도 했다.

한편 러시아의 최초 사설 애니메이션 스튜디오인 파일럿 스튜디오에서는 젊은 애니메이터들이 예술적인 단편들을 끌고 나와 관심을 모았다.

부산에서 상영된 파일롯 스튜디오의 걸작선은 「소」, 「5/4」, 「사냥꾼」, 「안드레이 스비슬로츠키」, 「볼프강의 노래」, 「숨바꼭질」, 「엘리베이터-5」, 「골든 게이트」, 「다른 이면」, 「텀텀」, 「작별인사」, 「가가린」, 「전시회」, 「진정제」, 「파일럿 형제가 MTV용 뮤직비디오를 찍다」 등 총 15편이다.

THE ANALYSIS OF 攻殼機動隊 GHOST IN THE SHELL

공각기동대 —2회—

프롤로그

바다속에 들어갔다가 나온 모토코에게 바트는 죽는 것이 두렵지 않냐고 물어본다.

"그 때는 그냥 죽을 뿐이야. 아니면 뛰어들어와 구해주겠어? 무리해서 같이 지내자고 하지는 않았어..."

무심한 모토코의 말에 벌컥 화를 내며 반문하려던 바트였으나 옷을 갈아입는 중이던 모토코를 알아차리고 고개를 저으며 말꼬리를 흐리고 만다. 시간이 지나고 땅거미에 어둠이 깔린 시각, 바다위에 떠있는 크루저안의 두사람사이에 대화가 건네진다.

"어이.. 바다에 들어간다는 것은 어떤 느낌이지?"

바트의 질문에 모토코는 잠시 농담을 던지다 천천히 말문을 열기 시작한다.

"....두려움, 불안, 고독, 어둠, 그리고 어쩌면 희망..."

"희망? 시커먼 바다속에서?""

"해면에 떠오를 때 지금까지와는 다른 내가 되지않을까.... 그런 생각이 들 때가 있어."

모토코의 말에 바트는 모토코가 9과를 그만두고 싶은게 아니냐고 물어본다. 그 말을 들은 모토코는 피식 웃으면서 오히려 바트에게 바트의 몸이 어느정도가 오리지날인지 질문한다. 취했냐고 반문하는 바트에게 모토코는 계속하여 말한다.

모든 것을 대단히 편리하게 해결해주는 의체(義體)-예를 들면 술을 마시더라도 수십초안에 알콜을 분해하여 취하지 않게하고 보통의 상대로 유지하는- 그러한 기능에 대해 인간은 그러한 최첨단의 기능에대해 표현하지 않으면 안되는 본능적인 것을 지니고 있다. 신진대사의 제어, 감각의 예민화, 운동능력이나 반사신경의 비약적인 향상, 정보처리의 고속화와 확대.... 전자두뇌와 의체에 의해 최고의 기능을 지니게 된 인간이지만 그로 인해 최고로 정밀한 멘터넌스-정밀한 수리-를 받는 것에 대해서 어떠한 이의조차 제기할 수 있는 처지가 아니었다. 그러한 구조로 구성된 공안 9과의 대원 쿠사나기와 바트가 그 대표적인 케이스이다.

자신들의 처지에 대해 불만을 표시하는 모토코에게 바트는 우리가 공안 9과에 혼까지 판 것은 아니라고 부정하지만 이를 무시하듯이 모토코에게서 한마디가 툭 튀어나온다. 확실히 퇴직할 권리는 주어져 있다. 그러나 그것은 자신들의 육체와 기억의 일부를 포함하여 정부에게 돌려주어야만 가능하다.

쿠사나기는 인간이 인간으로 있기 위해 절대로 적어서는 안되는 것처럼 자신이 자신으로 있기 위해서는 엄청난 정도로 많은 것을 필요로 한다고 이야기한다. 타인과 구별할 수 있는 얼굴, 그것과 자연스러운 목소리, 일어날 때에 쳐다보는 손바닥, 어린시절의 기억, 미래의 예감.....

그것뿐만이 아니라 나의 전자두뇌가 접속가능한 막대한 정보나 엄청난 범위의 네트워크. 그 모든 것이 「자신」의 일부이자 「자신」이라는 의식- 그 자체를 파생시키며 그리고 동시에 「자신」을 어느 한계까지 계속하여 제약하고 있다고.

"그것이 가라앉는 몸을 껴안으며 바다에 들어가는 이유인가? 어두운 바다속에서 도대체 뭐가 보인다는 거야...."

바트의 반문과 동시에 어떤 목소리가 두사람의 귀를 통해 들게된다.

"지금 우리 거울로 보듯이 보이는 곳 어렴풋하게 되고.... 그러나 그 때에는 얼굴을 바주보며 서로 보이지 않으니..."

이상한 목소리를 두사람. 바트는 모토코가 말한 것으로 착각하고 모토코는 그 목소리의 발원지를 찾기위해 고개를 이쪽저쪽으로 향하던 중 어느 한 곳을 주시한다.

수면에 잠시동안 떠있는 모토코. 무엇을 생각하는 것일까...

크루저에서 모토코를 기다리고 있던 것은 바트였다

모토코의 말에 벌컥 화를 내는 바트

모토코의 옷갈아 있는 모습에 고개를 돌리며 말꼬리를 흐린다

크루저에서 대화를 나누는 두사람

"우리들은 아직 혼까지 팔진 않았어"

자신으로 존재할 수 있으며 그것이 오히려 어느 한계를 느끼게 한다고 이야기 한다

정체불명의 목소리에 시선을 고정시키는 모토코

인형사의 출현

모토코가 휴가를 보내고 있을 무렵, 시내의 고속도로에서 전라의 여성형태의 사이보그가 자동차에 치여 9과로 옮겨진다. 급하게 도착한 모토코에게 아라마키 부장은 왜 빨리오지 못했냐며 모토코를 나무라지만 모토코는 들은척도 않은 채 사이보그만을 바라보고 있었다. 사이보그에 대한 테스트와 동시에 뒤늦게 도착한 모토코를 위해 바트가 사건의 경위를 설명한다.

약 두시간정도 전에 뉴포트시티에 있는 메가테크바디사에서 멋대로 사이보그를 만들어내기 시작했고 그것을 알아차린 담당자가 도착했을 때 이미 사이보그는 도주한 상태였다. 그 후, 사이보그를 잡기 위해 비상경계선을 치고 있던 도중에 고속도로위에 서있는 여자를 차로 치어버렸다는 운전자의 신고가 있어 접수하고 사이보그를 이쪽으로 운반한 것이다. 메가테크바디사의 의체는 전체가 기밀에 속하는 것으로서 이보다 더 큰 문제는 인간의 뇌가 한조각도 들어있지 않는 사이보그의 보조두뇌에서 인간이 지니고 있는 고스트같은 것이 존재하고 있다는 것이었다.

정확한 검사가 아니면 고스트라는 결론을 내릴 수 없다는 검시관의 말을 듣는 9과의 아라마키, 바트, 토그사, 모토코중에서 먼저 토그사가 말을 한다. 저 의체에 고스

트가 있다고 정말로 생각하냐고...

그 말에 제일 먼저 대답한 것은 바트였다. 바트는 있을 수 있다고 말하며 뇌의학용의 디바이스로 적재한 상태 즉 외부의 자료를 입력받아 기억을 쌓은 셀로이드 인형이라면 혼은 들어있는 경우도 있다고 말하며 오히려 혼이 있는 것이 자연스럽다고 이야기 한다. 게다가 9과에서는 모토코의 의체와 바트와 이시카와의 몸 일부는 메가테크바디사가 제작한 것으로 아라마키와 토그사를 제외한 9과의 전원이 메가테크바디사에서 멘테넌스-수리의 신세(?)를 지고 있는 처지였다. 그 덕분에 9과대원들의 얼굴이 우울한 상태였지만....

휴가를 즐기고 있는 모토코. 그러나 항상 어딘가를 주시하고 있다

고속도로위에 전라의 여성이 서있다

사고를 당한 뒤, 9과에 옮겨온 사이보그의 눈안에 들어온 9과의 대원

실험을 당하는 의체는 한쪽만을 바라본다

의체의 시선이 향한 곳은 모토코였다

최고기밀의 방벽을 통과하여 의체를 조립하고 고스트 라인을 통해 의체에 들어간 어떤 프로그램의 정체를 잡기 위해 모토코는 직접 의체의 뇌에 뛰어들기로 한다. 그러한 모토코의 집착에 아라마키는 의아하게 생각하며 그 이유를 바트에게 물어본다.바트는 아라마키 부장이 보고서를 읽어보지 않았다는 것을 알고 자신의 뇌를 마음대로 건드리는 전자두뇌 담당의사의 인격을 의심한 적이 있냐고 물어본다. 그에 대한 아라마키의 대답은 공안관계로 멘테넌스를 행하는 의사도 인간이라고 이야기하자 바트는 의심하자면 끝이 없다는 이야기라고 독백하고 방을 나선다.

그 순간 공안 6과의 나카무라부장과 한명의 외국인이 찾아온다. 엘리베이터에서 내란 나카무라는 이전 외교관암살사건에서 마주친 모토코를 힐끗 바라보며 아라마키가 있는 곳으로 이동한다. 엘리베이터 안에서 상념에 잠겨있는 모토코에게 무슨 생각을 하는지 바트가 물어본다. 모토코는 사고난 의체가 자신과 닮지 않았냐는 질문을 바트에게 던진다. 사이보그화된 인간이 범람하는 세상이지만 모토코와 같이 완벽한 의체는 모토코 이외는 없다. 그러한 상황에서 저 의체가 지닌 모의고스트를 보자 모토코는 자신은 이미 죽고 모의인격에 유지되고 있는 단순한 사이보그가 아닌가 자신의 존재를 계속하여 의심한다. 그러한 모토코에게 쓸데없는 소리라는 말을 남기며 엘리베이터 밖으로 나간다. 그러나 나가자마자 되돌아 선 바트는 자신의 고스트로 저 의체안에 무엇이 있는지 확인해 보라고 이야기 한다.

아라마키에게 간 나카무라는 의체를 회수하러 왔다면서 그에 대해 외무대신이 사인한 증명서를 건넨다. 같은 시각 주차장에서 차를 타고 돌아가려던 토그사는 나카무라가 타고 온 2대의 자동차를 보며 들어올 당시의 화면을 전송해 달라고 한다. 화면을 보며 엘리베이터에 들어온 두사람-나카무라와 닥터 윌리스보다 늦게 닫힌 엘리베이터의 문을 보면서 압력측정기와 적외선으로 검사 두명정도가 광학미체복을 입고 모습을 숨겨 몰래 들어온 것을 알게된다.

의체가 들어오기 까지의 경로를 설명하는 바트

"여러분. 저안에 고스트가 있다고 생각하십니까?"

직접 뇌안에 침투하겠다고 이야기 하는 모토코

모토코의 뇌의 상태에 대해 의문시하는 아라마키와 바트

의체건에 관련해 6과의 나카무라부장과 한 명의 백인이 9과에 찾아온다

엘레베이터에서 나카무라부장과 마주치는 모토코

모토코는 자신과 똑같이 100% 완벽하게 인공적으로 대체된 의체를 보며 자신의 뇌와 정신에 대해 부정적인 생각을 갖는다

나카무라와 닥터 윌리스는 외무대신의 사인을 보이며 의체의 인도를 강인하게 요구한다

나카무라 부장이 타고 온 처를 보자 토그사는 들어온 인수에 비해 차가 많은 것을 보고 의아하게 생각한다

본부에 연락해 나카무라가 들어올 당시 영상을 조사한다

의체를 검사하던 외국인 닥터 윌리스는 뇌 안에 있는 것이 6과가 지금까지 쫓고 있던 사상 최대의 해커「인형사」가 들어있었다. 나카무라는 9과가 얼마전에 맞았던 외무대신 통역사건을 상기시키며 자신들은 닥터윌리스를 중심으로 팀을 구성하여 계속해서 인형사를 추

적하고 있었다면서 강인하게 인형사가 들어있는 의체를 넘겨줄 것을 요구한다. 이미 인형사의 육체는 죽어서 누구도 모르는 곳에 묻혀있는 가라는 아라마키의 말에 모든 동력이 차단되어 있던 의체는 스스로 움직여 그 사체는 존재하지않을 것이라며 남자의 목소리로 이야기한다. 의체는 자신이 6과의 공성방어벽에 거역할 수 없었기 때문에 자신의 의지로 이 의체에 들어왔으며 하나의 생명체로서 망명을 요구한다. 생명체임을 거부하는 나카무라에게 현대의 과학력으로는 생명에 대한 정의를 내리는 것이 불가능하다면서 자신을 생명체라는 것을 부정할 수 없다는 대답을 한다. 그러한 인형사의 말에 나카무라는 범죄자에게 자유는 없다고 말하지만 인형사는 시간은 언제나 자신의 편이라며 자신이 의체와 함께 죽을 가능성도 있으나 현재의 이 나라에는 사형이란 것이 존재하지 않기 때문에 자신을 죽일 수 없다고 시사한다.

"반불사.. 인공지능인가?"

아라마키의 물음에 인형사는

"AI(인공지능)가 아니야... 나의 코드는 프로젝트 2501. 나는 정보의 바다에서 발생한 생명체이다."

인형사의 말과 동시에 폭발이 일어나고 침입자가 들어와 인형사의 의체를 탈취한다. 폭발의 혼란을 틈타 건물밖으로 빠져나간 범인들은 준비된 차량으로 도주한다. 사태를 예상하고 미리 매복해있던 토그사는 발신기를 차량에 쏘아 붙인다. 토그사의 연락을 받은 바트는 추적시스템으로 범인의 위치를 확인한다음 적을 추적하기 시작한다.

한편 기지안에서는 나카무라가 경비가 허술한 것을 탓하며 나간다. 그 순간 모토코는 토그와 바트가 의체를 탈취한 범인을 추적중이라고 아라마키에게 보고한다. 아라마키는 감시중이면서 어째서 범인을 가만히 나두었냐고 묻는다. 모토코는 범인이 6과의 나카무라와 같이 들어왔으며 6과와 연결되어 있다는 증거를 잡기위해 보고만 있었다면서 6과와 연결된 예로서 광학미채를 든다. 현재 광학미채를 사용하고 있는 것은 9과와 6과, 레이저 4과 뿐이었다.

6과가 인형사를 몰아붙이는 중 인형사는 9과와 인연이 깊은 메가테크보디사를 선택하여 생명체로서 망명을 희망하자 6과가 비열한 수를 써서 의체를 탈취한 것이다. 그러나 일반적인 순서를 통해 돌려받을 수 있는 것을 6과가 어째서 이러한 방법을 사용한 것일까? 6과는 의체의 입에서 무언가가 새어나오는 것을 두려워한 것이었다.

아라마키는 조금전 프로젝트 2501이란 것을 떠올리며 그것에 관련된 모든 것에 관해 조사할 것을 명한다. 그리고 모토코에게 인형사가 탈취불가능할 경우에는 반드시 파괴하라고 명령하나 모토코는 거기에 대해서 아무런 대답을 하지 않았다. 책망하는 아라마키의 물음에 억지로 대답할 뿐이었다.

엘리베이터의 문이 3초정도 늦게 닫히는 것을 알아차리고 누군가가 침입했음을 알게된다

모토코에게 보고하고 침입자의 대책에 들어가는 토그사

원래 9과의 일에 참견하는 나카무라에게 아라마키는 모든 것을 밝혀달라고 한다

닥터 윌리스는 뇌안에 들어있는 고스트와 같이 것이 틀림없는 '그'라고 이야기한다

자신의 의지로 움직이며 정체를 밝히는 인형사

현재의 과학으로는 생명체에 대해 정의를 내릴 수 없기 때문에 자신을 생명체로서 인정해달라는 인형사

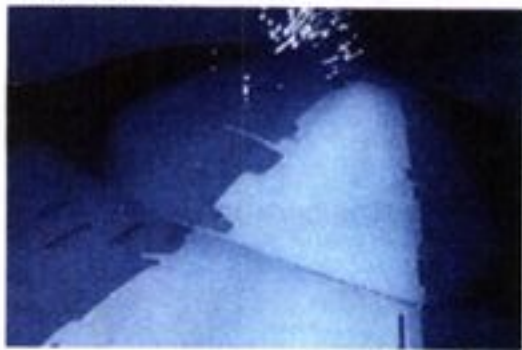
인형사는 입술을 움직이며 생명체로서 망명을 희망하고 자신을 프로젝트 2501, 정보의 바다에서 태어난 생명체라고 주장한다

그 순간 보이지 않는 괴한들이 연구실안을 기관총과 연막탄으로 습격한다

광학미채로 연막탄사이를 빠져나가는 침입자들

침입자들은 벽을뚫고 준비된 차량으로 도망친다

차앞에 서서 권총으로 대항하는 토그사

돌아가는 차안에서 6과의 나카무라와 윌리스박사는 범인이 차를 바꾸어 도주중인 것을 확인한다. 어째서 인형사가 9과로 도망쳤는지에 대해 말한다. 그 말에 윌리스박사는 그가 하는 일은 우리로서 상상할 수 없는 이유가 있다고 이야기하며 어쩌면 짝사랑하던 상대라도 9과에 있었던 것이 아니냐고 말한다. "바보같은 소리!"라고 말하는 나카무라와는 대조적으로 윌리스 박사는 사태에 대해 조용히 추리중이었다.

그러나 차는 완전 방탄차량이었다

도주하려는 순간, 트레일러가 가로막는다

토그사는 번호판을 향해 총을 쏴 발신기를 부착

그사의 보고를 받고 곧바로 범인의 추적에 나서는 바트

범인의 이동위치를 확인한다

화를 내면서 책임을 9과로 전가하고 나가버린다

범인이 6과라고 보고하는 모토코는 곧바로 의체탈환에 나선다

헬기로 추적에 나서는 모토코

전 채널을 통해 범인의 위치를 추적하고 있는 9과에서 모토코는 헬기로 추적한다. 추적하는 동안 아라마키는 이시카와에게서 네트워크로 외무성에트워크를 해킹한 결과를 보고한다. 비밀회로를 통해 이시카와는 먼저 나카무라부장이 동행한 닥터 윌리스에 대한 신상으로 시작한다.

닥터 윌리스는 AI(전자두뇌)연구의 제일이자로서 윌리스가 주임을 맡은 외무성의 프로젝트가 있었다. 그 팀의 메인 프로그래머가 이전 외교관이 프로그래머를 빼돌리려하여 망명을 저지한 사건에 관련된 프로그래머였다. 게다가 흥미있는 부분은 인형사가 출현하기 1년전부터 이 프로젝트가 시작되었다는 점이다. 지금까지 외무부는 이 프로젝트가 인형사를 잡기위해 활동하고 있다고 표명해왔다. 의아해하는 아라마키에게 이시카와는 이렇게 추리해본다. 6과가 인형사를 추적해온 것은 사실이지만 그것은 포획하기 위한 것이 아니라 「회수」하기 위한 것이 아닐까하는... 실제로 외무대신의 통역을 해킹하여 범인이었던 장군을 본국으로 송환시키고 싶었던 것은 외무성이었다.

즉 인형사의 정체는 외무성이 외교상에서 처리하지 못했던 것을 뒷면에서 처리하기 위해 만들어 놓은 프로그램이며 이것이 어떤 이유로 인해 제어할 수 없게되자 서둘러 회수하기로 하였다.

6과가 이렇게까지 강인한 방법으로 의체를 탈취한 것은 이 일이 인형사의 입에서 새어나가는 날에 국제적인 문제에 휘말리게 되것은 뻔한 일이고 외무대신을 날려버리는 것만으로 해결될 수 없는 문제이기 때문이었다. 아라마키는 이 프로젝트의 이름을 묻는다. 이시카와는 자세한 것을 알아내지 못했지만 파일명만을 이야기한다. 그것이 프로젝트2501이었다.

체를 탈환하지 못할 경우에는 파괴하라고 명령하는 아라마키

대답이 없는 모토코를 나무라는 아라마키. 모토코는 마지못해 '예'라는 대답을 한다

아라마키는 관제실에 들어서면서 미국국적을 가진 비행기의 출발을 연기하고 윌리스의 조사아 각 관련자료를 조사하라고 명령한다

인형사의 행동에 대해 이야기하는 나카무라와 윌리스

윌리스는 인형사의 행동에 대해 어느정도 예상을 한듯 밖을 바라볼 뿐이었다

범인의 도주로를 차단하기 위해 도로의 곳곳마다 바리케이트를 친다

두군데로 가라지는 범인의 차량

모토코의 헬기는 빌딩의 숲사이를 통과하여 범인에게 다가간다

외무성의 자료를 조사한 이시가와는 재미있는 사실을 발견했다면서 아라마키에게 보고한다

닥터 윌리스는 외무성의 어느 프로젝트의 주임을 맡고 있었다

윌리스가 주관하는 프로젝트의 메인프로그래머. 그는 이전 모토코가 외교관을 암살한 사건에서 관련되었던 프로그래머였다

외무성이 뒤에서 진행을 도우기 위해 인형사를 사용했다는 것이 아니냐고 말하는 이시가와

프로젝트 2501.... 인형사포획작전.... 아라마키가 나지막하게 말하는 이 계획의 진실은....?

Ani 챔프게시판

애니 챔프 게시판은 애니메이션 및 만화를 좋아하는 독자들이 그동안 읽었던 작품들의 감상문이나 느낀점 등을 게시하는 코너입니다. 엽서 또는 편지에 감상문을 써서 애니 챔프 게시판 담당자에게 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 챔프 점수 500점을 드립니다.

미들맨

저는 제가 좋아하는 만화 미들맨에 대해 느낀 점을 말하고자 합니다. 2002월드컵 유치에 의해 축구열기가 뜨거워졌습니다.

진짜 사나이의 작가 박산하가 이번에 그린 미들맨은 일본 만화가 인기를 누리고 있는 지금 우리 작가가 그린 자랑스러운 축구 만화입니다. 슬램 덩크, 캡틴 쯔바사, 4번타자 왕종훈 등은 인기 있는 일본 스포츠 만화지만 미들맨은 견인차, 허기진, 기대주 등이 나누는 사나이의 우정 등을 때로는 코믹하게 때로는 진지하게 나타낸 작품입니다.

견인차와 그밖에 사나이들이 멋진 축구 기술을 펼치는 이 만화는 지금 이 글을 읽고 있는 여러분도 꽤 흥미를 느끼셨을 것입니다.

간단히 내용을 말하자면 고려고 축구부에 나타난 반항아, 견인차가 폭발적인 힘의 축구를 구사하자 침체된 축구부원들을 일깨우기 시작합니다. 챔프를 아끼는 독자 여러분, 또 만화를 아끼는 독자 여러분 우리 모두 견인차의 화려한 플레이를 기대하면서 마음속으로 응원을 보내줍시다.

김원엽 / 서울시 은평구 녹번동 대림 APT 2-1503

헝그리 베스트 5

농구 애니메이션 「헝그리 베스트 5」는 이제까지 국내에서 만들어졌던 그 어느 만화보다도 뛰어난 작품이었다. 무엇보다도 연습장면과 경기장면에서 볼 수 있는 화려한 개인기 등은 정말 대단하였다. 그러나 이렇게 호쾌한 액션에도 불구하고 흥행에서 실패하고 말았다. 오히려 「홍길동 95」쪽의 인기가 높았을 정도였다. 이렇게 된 이유는 영화 자체의 수준이 낮았기 때문이라고 생각한다. 작품이 시작되고 얼마 지나지 않아 쓸데없이 나오는 특정업체들의 선전에 눈이 찌푸려졌다. 농구화에서 T셔츠까지 모두 상표가 달려 있었다. 만화책에서 볼거리였던 「천국훈련」이라는 기발한 발상의 훈련 방식이 애니메이션에서는 거의 부각되지 못했다. 그리고 등장인물, 특히 주인공들의 얼굴 생김새를 보면 어딘가 부족하다는 점이 있다는 느낌을 지울 수 없다. 미인이어야 할 여성 캐릭터 두 사람은 영화속에서 눈매가 처져 있거나 입술모양이 부자연스러웠다. 이것말고도 엉성한 기획 등 여러가지로 실망스러운 부분이 많았다.

서동일 / 경상남도 마산시 합포구 자산동 310-31

은하영웅전설

내가 몇년전 구입한 만화책 은하영웅전설.

난 그 뛰어난 전략술에 매료되었다. 삼국지나 초한지를 무척 좋아하는 나였으니 이 만화의 뛰어난 두뇌회전, 철저한 예방책, 방어책 모두 나를 매료시키기에 충분했던 것이다. 여기저기를 맺는 구성형식, 등장 인물들간의 갈등, 시대와 사회의 부조리에 대한 반항, 새로운 세계를 만들어 보자는 젊은이들의 희망, 지금 현실세계에 부합시켜도 충분할 만한 요소들이다.

그 어떤 외적인 힘에도 꿋꿋한 양웬리.

처음 보면 누구나 멍한 인물이라 생각하기 쉬우나(실제로 그는 장교답지 않은 구석이 있다) 그의 전략은 또 하나의 주인공 라인할트보다 뛰어나다고 보는 바이다.

라인할트.

어떤 이는 비정한 인물이라고 하던데 나는 그가 그런 성격을 가진 인물이 된다는 것을 당연하게 여긴다. 어릴 때부터 야망을 갖고 주위의 중상모략속에서 살아왔다면 말이다. 나는 그의 숨은 뒷면의 따뜻한 모습을 중요시한다. 이미 우리나라에서도 여러가지 형태로 수입되어 인기를 얻고 있는 은하영웅전설. 영원한 인기를 얻길 바라며 이 글을 맺는다.

김현리 / 경상북도 포항시 북구 용흥1동 우방타운 1303호

오! 나의 여신님 (Oh My Goddess)

현재 영점프에서 연재되고 있는 만화이다. 누구나 볼 수 있는 건전한 만화이고 그림체가 매우 자연스럽고 깨끗해서 많은 남학생들 뿐 아니라 많은 여학생들도 좋아하는 만화이다.

주인공(케이)이 배가 고파서 아무데나 전화를 누르던 중 우연찮게도 여신(소원을 들어주는 곳)을 만나게 된다. 이렇게 멍청하고 순진해 보이는 대학생 케이와 1급 여신 베르단디의 첫 만남은 전화였다. 그리고 케이는 '여신이 항상 내 곁에 있었으면…'이라는 엉뚱한 소원을 말하자 이루어져 버린다.

점점 재미있는 스토리와 개성이 넘치는 캐릭터 등등이 등장하며 만화의 재미가 살아난다. 그리고 단행본에서는 4컷 만화가 나오는데 너무 재미있다.

최우진 / 강원도 춘천시 퇴계동 한주 APT 102-702

악바리

악바리는 4컷 만화다. 그런데도 4권의 단행본을 냈다. 그의 가족(엄마, 아빠, 삼촌)도 엄청난 구두쇠다. 악바리는 엄마와 아빠를 닮았는지 태어날 때부터 엄청난 구두쇠였다. 그리고 이 책을 읽다보면 전략적으로 절약를 하는 방법을 알게 된다. 풀장이나 목욕탕에 빠진 척 하며 물을 많이 마시고 친구들에게 구조해 달라고 하고 집의 욕조안에 물을 붓는다. 또 문구사에서 볼펜이 잘 나오는지 안 나오는지 알려고 볼펜을 종이에 적는데 악바리는 그 볼펜으로 숙제를 하고 돌려준다.

또 악바리는 지는 것을 매우 싫어하는 것 같다. 자기 친구가 2층으로 집을 만들었다고 하자 자기는 땡칠이 집을 지붕위에 올리고 또한 다른 아이가 자기 집 전화기가 자동응답 전화기라고 자랑하자 악바리는 코를 막으면서 자동 응답 전화기를 흉내내기도 한다. 이런 4컷 만화를 단행본으로 낸 이로마 씨가 자랑스럽다.

김정환 / 경상북도 안동시 안기동 176-39

MAGIC

The Gathering

Illustrated by Dan Frazier

■총 진행 : 울트라 라이트 매직클럽
■감수 : 전유택(매직카드 전문 필자)
■기초 강좌 : 제 4회
- 질문과 답
- 총 복습

이번 달에는 질문에 대한 답변을 중심으로 진행하려고 합니다. 원래 하려고 했던 것은 sample game이었는데, 들어오는 질문들을 보니까 아직 많은 부분을 이해하지 못하고 계시는 것 같습니다. 제가 이 연재를 맡기 시작한 것이 두번째 회부터였는데 그때 이미 많은 부분을 뛰어넘은게 아닌가 하는 생각이 들더군요. 그래서 이번 회에는 질문의 답변을 될 수 있는 한 자세하게 해서 넘어가려고 합니다. 그리고 다음회 부터는 연재량이 좀 더 많아지므로 그때부터 더욱 자세하게 하도록 하지요.

1. 자신의 라이브러리에는 카드를 몇장까지 둘 수 있나요? 소환한 괴물에게는 어떤 식으로 명령을 내립니까?

하민재 / 대구시 동구 방촌동 1010-62 38/3

라이브러리의 카드 장수 제한은 최소 40장입니다. 또 토너먼트에서는 60장을 최소로 제한하고 있습니다. 다시말해서 최대 장수는 제한이 없습니다. 왜냐하면 카드가 적을수록 좋은지는 이미 설명한 것 같군요. 소환한 괴물에게 어떻게 명령을 내리는가... 그냥 하시면 됩니다. 난 이 세라 엔젤로 공격하겠어라든가, 이 월(月)로 방어할테다 라든가요.

2. 어떤 카드들을 보면 내용에 (예를들면 Elvish hunter) (① ⑨,①, : Torget creature does~)가 있는데 여기서 ①⑨,① 라는 문자들은 구체적으로 어떻게 하라는 뜻입니까?

서연규/경기도 의정부시 호원동 72/20 7통 4반

A. 실제로 그 카드에 그렇게 쓰여있지는 않았을 겁니다. 아마 1 G T 같이 쓰여 있었겠지요. 여기서 1은 무색 마나 한개가 필요하다는 뜻이고, G는-아마도 숲 모양의 그림이었겠습니다만-녹색마나 한개가 필요하다는 뜻입니다.

그리고 마지막 T는 카드가 예전에 나온 것이라면 오른쪽으로 조금 돌아가 있는 T자 모양이겠고 요즘에 나오는 카드라면 굽은 화살표 모양일 겁니다. 탭을 하라는 뜻입니다. 그래서 그 Elvish hunter라는 소환물(생물, 괴물)의 특수 능력, 즉 그 내용-target creature 어쩌구..~~-을 사용하기 위해서 무색 마나 한개, 녹색 마나 한개, 그리고 그 카드 자체의 탭이 필요하다는 것입니다. 우리는 이렇게 지속물(permanent)의 능력을 쓰기 위해 어떤 대가가 필요할 때, 그 대가를 활성화 비용(Activation cost)이라고 부릅니다.

3. 블랙의 드라인라이프, 레드의 메테오르 샤워, 블루의 파워싱크, 에너지 플럭스와 화이트의 블랙워드에 관해 설명해 주세요.

김종록/서울시 강서구 발산 2동 주공APT 10-204

각각의 카드에 대해 설명을 드리죠.

1. 드레인 라이프

카드 구분: 소서리

카드 내용: 드레인 라이프는 목표 생물이나 플레이어에게 당신이 시전 비용에 추가적으로 지불할 때마다 피해 1점을 입힌다. 그리고나서 당신은 입히는 피해 1점마다 생명점 1점을 얻는다. 당신은 드레인 라이프가 피해를 입히는 생물의 방어력이나 플레이어의 총 생명점 이상의 생명점을 얻을 수는 없다.

이 카드의 발동비용은 ①ⓑ입니다. 이 발동비용 이후에 지불하는 흑색마나 한개마다 1점씩의 피해를 목표로 하는 생물이나 플레이어에게 주는 겁니다. 게다가 피해 1점씩을 입히는 것마다 생명점 1점씩을 얻는 거죠. 다만 방어력이 4점인 생물에게 이 드레인 라이프를 이용해서 10점의 피해를 줬다 하더라도 4점의 생명점만 받을 수 있다는 겁니다.

2. 메테오 샤워

카드 구분: 소서리

카드 내용: Meteor Shower deals +1 damage divided any way you choose among any number of target creature and/or players.

내용은 메테오 샤워는 ⓧ+1의 피해를 주는데 이 피해를 누구에게 얼마씩 나눠줄 것인가를 마음대로 할 수 있다는 겁니다. 아마 이 카드 질문이 나온 이유는 발동 비용(casting cost)때문일 거라고 생각합니다만, 발동 비용이 ⓧⓧⓨ입니다. 적색 마나 한개와 2×ⓧ만큼의 마나를 사용해서 마법을 쓰면, ⓧ+1의 피해를 주는 겁니다. 그러니까 적색 마나 한개와 아무 마나 4개를 쓰면 2+1, 즉 3점의 피해는 아무렇게나 나눠 줄 수 있습니다. 상대 크리처하나에게 몰아주거나 플레이어에게 몰아줄 수도 있고, 크리처에게 2점 플레이어에게 1점을 줄 수도 있구요.

3. 파워 싱크

카드 구분: 인터럽트

카드 내용: 목표 주문의 시전자가 ⓧ를 지불하지 않으면 목표 마법을 무효화한다. 목표 마법의 시전자는 ⓧ가 지불될 때까지 대지와 마나 풀로부터 가능한 모든 마나를 뽑아내고 지불해야 한다. 그가 원한다면 다른 원천으로부터의 마나로 지불할 수도 있다.

이런 종류의 마법은 상대방이 사용한 마법을 무효화시키는데 쓰입니다.

이런 카드의 대표적인 예로는 카운터 스펠과 스펠 블래스트가 있습니다. 모두 상대방 마법을 무효화시키는 주문이죠. 다만 이 파워 싱크는 조금 특별하게 쓰입니다. 상대방이 어떤 마법, 예를 들어 파이어볼이란 주문으로 20점의 데미지를 주게 되었다고 합시다. 이걸 맞으면 바로 져버리기 때문에 반드시 무효화시켜야 겠다는 생각이 들었습니다. 그래서 파워 싱크란 마법을 썼습니다. 파워 싱크의 발동 비용은 ⓧⓑ입니다. 청색 마나 한개에 ⓧ만큼이죠. 저는 이 ⓧ에 마나 다섯개를 쓰겠습니다. 그러면 상대방이 추가로 마나 다섯개를 쓰지

않으면 상대방이 쓴 파이어볼이 무효화가 되는 겁니다. 좀 더 구체적인 예를 들어봅시다. 상대방이 파이어볼로 20점을 주기 위해서 모든 랜드를 꺾어서 모든 마나를 끌어낸 후 썼다고 합시다. 이때 파워 싱크를 쓰려면, 상대방이 더 쓸 수 있는 마나가 없으므로, 청색 하나와 아무 마나 하나만 쓰면 됩니다. 상대방은 마나 하나만 더 내면 되지만, 더 이상 낼 마나가 없으므로 마법은 무효화가 되는 거죠. 하지만 상대방이 아직 낼 수 있는 마나가 3개 있다면, 나는 파워 싱크를 쓸 때 청색 하나에 아무 마나 4개를 내야 합니다. 그러면 상대방은 마나 4개가 될 때까지 마나를 써야 하므로 3개의 마나를 모두 뽑아서 써야 하는 겁니다. 만약 운나쁘게 상대가 마나 4개를 지불한다면 마법은 정상적으로 작동되는 거구요.

4. 에너지 플럭스

카드 구분: 부여 마법

카드 내용: 각 플레이어의 업킵 단계에 그 플레이어가 조종하는 모든 마법 물체를 파괴한다. 그 플레이어는 원하는 마법 물체 당 추가적으로 ②씩 지불하여 파괴로부터 방지할 수 있다.

우선 부여 마법이란 인첸트먼트를 말하고 마법 물체란 아티펙트입니다. 에너지 플럭스라는 부여마법이 걸린 순간부터 각 플레이어의 업킵 단계에 그 플레이어가 조종하는 모든 마법 물체가 파괴되는 겁니다. 이걸 막으려면 파괴되지 않기를 원하는 마법 물체 하나마다 2개의 무색 마나를 지불해야 하는 겁니다.

5. 블랙 워드

카드 구분: 부여 마법(생물)

카드 내용: 목표 생물은 흑색으로부터 보호를 얻는다. 블랙 워드에 의해 부여된 보호는 블랙워드를 파괴하지 않는다.

4. 먼저 업킵 단계에 대해 자세히 설명 부탁드립니다. 만약 깔린 카드가 3장이고 갖고 있는 랜드가 3장 있을 경우 캐스팅 코스트가 무색 마나 6인 크리처는 소환이 안되나요?

배성균/서울시 송파구 가락동 10-19 가락 대림A 1-1503

업킵에 무슨 무슨 일을 하라고 카드에 명시된 것들이 있습니다. 좀 있다 샘플 게임을 보세요. 안됩니다. 당연히

5. 소환물들의 대결에서 한쪽은 1/3과 다른 한쪽은 2/3인 소환물이 있다고 할 때 양쪽 다 특별한 능력이 없을 때 둘 다 죽는 것입니까? (2/3짜리가 훨씬 유리한 것이 아닌가요?) 또 인첸트먼트 부수기로 인첸트(크리처,랜드 등)도 부술 수 있나요? 마지막으로 circle of protection : red로 레드 크리처 공격도 방어가 되나요?

***/서울시 송파구 가락 2동 175-25 현진빌라 B01

총을 쏘건 대포를 쏘건 사람은 죽습니다. 인첸트먼트는 명사입니다. 여러 가지 부여 마법을 한꺼번에 말하는 것입니다. 그러므로 인첸트먼트를 부순다고 되어 있으면 모든 종류의 인첸트에 다 적용시킬 수 있습니다. CoP:Red는 적색을 기반으로 하는 모든 피해를 막을 수 있습니다. 그러므로 적색의 마법, 인첸트, 크리처 등 모든 종류가 다 적용됩니다.

6. 언탭단계에서 모든 카드를 바로 세운다고 했는데 좀 더 자세히 설명해 주세요. 그리고 탭된 카드를 언탭시킨다고 했는데 탭은 어떻게 하고 언탭은 어떻게 합니까?

이주현/부산시 동래구 낙민동 2-4번지 동국빌라 106호

대답하기 어렵군요. 탭이란 그 카드를 사용했다는 표시입니다. 보통 세로로 서 있는 카드를 가로로 눕히는걸 말하죠. 언탭이란 이걸 다시 돌리는 거구요.

7. 매직을 최대 몇사람이서 할 수 있습니까? 또 레어카드란 무엇입니까?

서동일/경남 마산시 합포구 자산동 310-31 11/1

매직은 원래 두사람이 대결을 하라고 만든 게임입니다. 그러므로 기본적으로 두사람이 하게 되어 있는 게임이죠. 하지만 요즘에는 여러가지 하우스 룰들이 있어서 여러명이 함께 즐기는 매직의 방식도 있습니다. 그렇지만 역시 기본적으로는 두사람이 하게 되어있는 겁니다. 매직은 카드를 사면 모두 같은 카드가 들어 있는 것이 아니라 한 덱마다 다른 카드들이 들어 있습니다. 그런데 이 카드들이 나오는 확률이 모두 같은 것이 아닙니다. 그래서 그 중에서 특히 나오는 비율이 적은 카드들이 레어 카드입니다. 말 그대로죠.

8. 11/11을 가진 크리처는 어떤 크리처가 있고 얼마만큼의 어떤 마나가 요합니까? 공격력을 가진 벽(예를들면 Wall of Swords같은 것)은 어떤 때 공격력이 발휘되나요? 언데드 몬스터같은 놈에게 Holy Armor같은 성스러운것을 붙여줘도 되나요? 즉 블랙마나를 쓰는 놈에게 화이트 마나를 쓰는 카드를 붙여주는 것이 가능한가요?

문승환/서울시 강서구 방화 2동 584-1 서울연립 A동 202호

Power Sink

Interrupt

Counter a target spell if its caster does not pay X. Target spell's caster must draw and pay all available mana from lands and mana pool until X is paid; he or she may also pay mana from other sources if desired.

11/11을 가진 크리처는 단 하나 있습니다. 이것이 현재 매직에서 가장 강력한 공격력과 방어력을 가진 크리처로 이름은 Polar Kraken입니다. 발동 비용이 청색 마나 3개 무색 마나 8개입니다. 트램플을 가지고 있으며 나올 때 특이하게 탭된 상태로 소환되며 나온 후 첫턴의 업킵에 대지(land)를 하나 희생해야 하고 그 다음 턴의 업킵에는 두개를 희생, 그 다음 턴에는 세 개하는 식으로 엄청난 유지비를 내야 하는 소환물입니다.

공격력이 있는 벽이 몇가지 있습니다. 이런 벽들은 상대방이 공격해 올 때, 그것을 저지했을 때, 그 공격력만큼 상대방을 칠 수 있겠지요. 아시겠지만 공격력이 있더라도, 벽은 공격에 나설 수 없습니다.

어떤 마나를 쓰는 카드라도 다른 색의 마나를 얹어 줄 수 있습니다. 다만 예외가 있는데 바로 protection from XXX같은 능력을 가지고 있는 크리처들 입니다. 지지난번에 설명했듯이 이런 특정한 색으로부터 보호받는 크리처는 그 색의 카드가 붙을 수 없습니다. 다시 말해서 드러지 스켈톤같은 흑색 크리처에게 홀리 아머 같은 백색 부여마법을 걸 수는 있지만 흑색으로부터 보호를 받는 화이트 나이트 같은 것에게는 언홀리 아머같은 흑색 부여마법을 걸 수 없습니다.

9. 게임을 하는 도중 제턴에서 공격할 때 상대방의 카드가 탭이 되어 있으면 방어를 하지 못합니까? 또 탭이 되어 있지 않으면 방어를 할 수 있습니까? 방어할 때 자기가 원하는 크리처로 방어할 수 있습니까?

김인호/서울시 성북구 정릉 2동 508-74

게임 챔프 9월호를 보시면 이해하시겠지만 다시 설명하죠. 일단 방어-앞으로는 저지라는 말로 바뀔 것 같습니다만 확정안이 나오기 전까지는 그냥 쓰기로 하겠습니다.-는 탭되어 있지 않은 내가 조종하고 있는 크리처로만 가능합니다. 그리고 공격의 순서에서 잠깐 설명했지만 공격에는 단계가 있습니다. 공격자 지정, 방어자 지정, 데미지의 교환이 그것입니다. 이때 방어자 지정의 순서에서 방어하는 플레이어가 원하는 대로 방어할 수 있습니다.

이제 실제 게임을 어떻게 진행하는지 보도록 합시다.

케이와 슈거라는 두 친구가 매직을 하기로 했습니다. 둘은 가위바위보로 순서를 정하고, 각각 20점의 생명점을 기록할 도구를 만들었습니다. 케이는 상품으로 나온 카운터용 구슬을 사용했고, 슈거는 그냥 바둑돌을 사용하기로 했습니다. 각각 자기 덱을 잘 섞고 상대방 덱을 몇번 컷해 준 후 실제 게임으로 들어갔습니다.

첫번째 턴

케이의 턴

언탭 업킵에는 할 일이 당연히 없습니다. 드로우 페이즈에 한장을 꺼내고 메인 페이즈로 들어갑니다. 케이는 늪을 깔고 그 늪을 탭해서 블랙 바이스를 깔았습니다. 블랙 바이스는 아티팩트로 목표 플레이어의 업킵에 그가 손에 든 카드가 4장 이상이면 그 초과한 수 만큼 데미지를 주는 카드입니다. 그리고 그는 더 할 일이 없으므로 끝을 선언했습니다.

슈거의 턴

언탭 페이즈에는 할 일이 없습니다. 업킵 페이즈로 넘어가고 싶지만 해야할 일이 있습니다. 그렇죠 케이가 블랙 바이스를 걸었으니 손에 든 카드를 셉니다. 당연히 7장이죠. 그래서 3점의 데미지를 받습니다. 그리고 드로우 하고 메인 페이즈로 들어갑니다. 메인 페이즈에 숲 하나를

Black Vise
블랙 바이스
Artifact
At the end of target opponent's upkeep, Black Vise deals that player 1 damage for each card in his or her hand in excess of four.
Illus. Richard Thomas

Birds of Paradise
버드 오브 파라다이스
Summon Mana Birds
Flying
⊕: Add one mana of any color to your mana pool. Play this ability as an interrupt.
Illus. Mark Poole
0/1

깔고 그걸 탭 해서 녹색 마나를 마나 풀에 넣습니다. 그래서 그 마나를 이용해서 버드 오브 파라다이스를 소환합니다. 이 버드는 탭하면서 어떤 색의 마나라도 하나를 마나풀에 넣어 주는 아주 훌륭한 카드입니다. 어쨌든 슈거도 할 일이 없으므로 그녀의 턴을 마칩니다.

둘째 턴

케이의 턴

케이는 언탭 페이즈에 모든 카드를 언탭하고, 업킵을 보내고 드로우까지 마칩니다. 메인 페이즈에 들을 깔고 그 들과 지난 턴에 깔았던 늪을 탭해서 세마이트 힐러를 소환합니다. 이 힐러의 발동 비용은 ⓘⓦ입니다. 다시 말해서 백 마나 한개와 무색 마나 한개인거죠. 그리고 끝을 냅니다.

슈거의 턴

언탭 페이즈에 숲을 다시 언탭하고 업킵에는-아직 손에 든 카드가 6장이므로- 2점의 피해를 입습니다. 그리고 산을 하나 깔고 이번에는 킬러 비를 소환하고 싶습니다. 그런데 지금 있는 랜드는 산 하나 숲 하나입니다. 킬러 비의 발동 비용은 ⓘⓡⓡ입니다. 물론 방법이 있죠? 그렇습니다. 지난 턴에 소환한 버드 오브 파라다이스의 특수 능력으로 녹색 마나를 얻습니다. 그리고 모든 랜드를 탭해서 마나를 얻어서 킬러 비를 소환합니다. 그리고 끝.

Killer Bees
킬러 비
Summon Bees
Flying
⊕: +1/+1 until end of turn
The communal mind produces a savage strategy, yet no one could predict that this vicious crossbreed would unravel the secret of steel.
Illus. Phil Foglio
0/1

셋째 턴

케이의 턴

언탭 페이즈에 언탭을 하고 업킵 드로우를 마치고 메인 페이즈가 됩니다. 늪을 하나 더 깔고 세마이트 힐러로 공격합니다.

슈거는 킬러 비로 막을 수도 있겠지만 킬러 비만 죽고 힐러는 살아남는 등 여러가지 전술적으로 좋지 않다고 느낍니다. 그래서 방어하지 않고 그냥 몸으로 버티기로 합니다. 이 때 케이는 인스턴트 마법인 하울 프롬 비욘드를 씁니다. 이 카드는 목표로 하는 생물에게 +X/+0을 줍니다.

여기서 X는 물론 발동 비용에서 지불한 흑 마나 한개와 나머지 X개 입니다. 케이는 랜드가 모두 세개였으므로 X는 2가 됩니다. 그래서 슈거는 모두 3점의 피해를 입게 됩니다. 그러므로 슈거의 현재 생명점은 12점. 케이는 끝을 선언했습니다.

슈거의 턴

언탭을 지나고 업킵에 손에 든 카드가 5장이므로 1점의 피해를 입습니다. 그리고 드로우, 메인 페이즈로 옵니다. 산을 하나 깔고 그 산을 탭해서 라이트닝 볼트를 케이에게 겁니다. 그래서 케이에게 3점 피해. 그리고 그 워튼 위리어를 소환합니다. 그리고 끝.

넷째 턴

케이의 턴

언탭, 업킵, 드로우를 마치고 메인 페이즈, 들을 하나 깔고 목표 생물에게 +3/+3을 주는 부여 마법(생물)인 디바인 트랜스포메이션을 힐러에게 줍니다.

그래서 힐러는 현재 4/4. 이 생물로 공격합니다. 슈거는 '지난 턴에 라이트닝 볼트를 힐러에게 걸 껄..'하고 후회하지만 이미 때는 늦었죠. 어쨌든 방어하지 않고 4점의 피해를 입습니다. 그리고 케이는 끝을 선언합니다. 현재 생명점은 케이 17점, 슈거 7점입니다.

슈거의 턴

언탭을 마치고 업킵. 이제는 손에 든 카드가 4장이므로 블랙 바이스에 피해를 입지 않습니다. 드로우하고 메인 페이즈. 산 하나 깔고, 모든 랜드와 아무색 마나 한개를 뽑을 수 있는 버드를 탭해서 모두 5개의 마나를 얻습니다.

이걸 이용해서 파이어 볼 4점을

세마이트 힐러에게 입힙니다. 케이는 할 일이 없으니 세마이트 힐러는 무덤으로 갑니다. 사용한 마법인 파이어 볼도 무덤으로 가야겠죠? 그리고 슈거는 드워프로 공격합니다. 아쉽게도 드워프는 1/1생물이군요. 어쨌든 슈거의 턴은 끝났습니다.

Fireball
파이어 볼
Sorcery
Fireball deals X damage, divided evenly (round down) among any number of target creatures and/or players. Pay an additional ① for each target beyond the first.
Illus. Mark Tedin

다섯째 턴

케이의 턴

언탭, 업킵, 드로우 마치고 메인페이즈. 더 이상 깔 랜드가 손에 없어서 랜드는 깔지 못합니다. 백 마나 두개를 써서 화이트 나이트를 소환합니다.

슈거의 턴

역시 별일 없이 메인 페이즈에 옵니다. 드워프로 공격해서 1점 피해를 입히고 덕우드 멧돼지를 소환합니다. 물론 공격 전에 소환해도 되지만, 공격중에 케이가 무슨 마법을 쓸지 모르기 때문에 기다렸던 거죠.

여섯째 턴

케이의 턴

이 턴에서는 베널리아 히로를 소환하고 끝냈습니다. 상대방의 남은 7점을 어떻게 소모시킬 것인가에 대해 고민하기 시작했습니다. 아직은 자기 생명력이 15점이라 안심이긴 하지만 말이죠.

슈거의 턴

언탭 업킵 드로우 마치고 메인

Craw Wurm
크로우 웜
Summon Wurm
The most terrifying thing about the Craw Wurm is probably the horrible crashing sound it makes as it speeds through the forest. This noise is so loud it echoes through the trees and seems to come from all directions at once.
Illus. Daniel Gelon
6/4

페이즈에 숲 하나 깔고, 다시 모든 마나를 끌어내서 크로우 웜을 소환합니다. 이 생물은 6/4의 아주 강력한 생물이죠.

그리고 덕우드 멧돼지와 드워프로 공격합니다. 케이는 생물로 방어하지 않았고 그래서 5점의 피해를 줬습니다. 그리고 끝. 이제 케이는 10점 슈거는 7점 남았습니다.

일곱째 턴

케이의 턴

일단 언탭 업킵 드로우를 마친 다음 케이는 테러라는 흑색 소서리를 크로우웜에게 겁니다. 이 소서리는 흑색이나 마법 물체가 아닌 생물을 매장시키는 능력을 가지고 있습니다. 그러므로 크로우 웜이 매장되었습니다. 마법이 끝난 소서리도 무덤으로 갔구요. 그리고 케이는 소환해 놓았던 화이트 나이트와 베널리아의 영웅을 공격시킵니다. 이때 슈거의 진영에는 덕우드 멧돼지가 탭되어 있고, 드워븐 워

Terror
테러
Instant
Bury target non-black, non-artifact creature.
Illus. Ron Spencer

리어ㅏ 서 있었습니다. 그래서 슈거는 베널리아 영웅을 드워프로 막고 화이트 나이트는 몸으로 받기로 했습니다. 그런데 케이가 이때를 노려서 모럴이라는 인스턴트를 썼습니다. 이 카드는 턴이 끝날 때까지 공격하는 생물 모두에게 +1/+1을 주는 카드입니다.

그러므로 베널리아 영웅은 2/2 화이트 나이트는 3/3이 되었습니다. 그러므로 드워프는 혼자만 무덤으로 가고 슈거는 3점의 피해를 입게 되었습니다. 늪을 깔고...

Morale
모럴
Instant
All attacking creatures get +1/+1 until end of turn.
"After Lacjsi's speech, the Knights grew determined to crush their ancient enemies clan by clan."
—Tivadar of Thorn, History of the Goblin Wars
Illus. Mark Poole

슈거의 턴

슈거는 메인 페이즈에 자이언트 그로스를 숲에 겁니다. 이것은 대지에 거는 부여 마법(대지)으로 그 대지가 탭되면 녹 마나 하나가 추가로 나오게 되는 카드입니다. 그러니까 이 부여마법이 걸려있는 숲을 탭하면 녹 마나 두개가 나오게 되는 거죠. 그래서 이 부여마법이 걸린 숲을 탭해서 발동 비용이 녹 마나 두개인 훨링 더비쉬를 소환했습니다.

이 훨링 더비쉬는 1/1인 생물이지만 흑색으로부터 보호를 가지고 있고 상대방 플레이어에게 데미지를 줄 때마다 +1/+1카운터를 올리는 능력이 있습니다. 그러니까 플레이어를 때릴 때마다 강해지는 거죠. 그리고 나서 슈거가 공격을 합니다. 케이의 영지에는 언탭되어 있는 생물이 없으니 마음대로 가서 밟아도 되겠죠. 그래서 킬러 비와 덕우드 멧돼지로 공격했습니다. 덕우드 멧돼지는 당연히 4점을 입혔구요. 킬러 비는 기본적으로 0/1입니다만, 녹 마나 한개를 쓸 때마다 +1/+1을 얻는 펌핑이 가능한 생물입니다. 남아있는 숲이 한개, 버드로 녹 마나 한개, 이렇게 해서 2/3이 되어서 2점의 피해를 입혔습니다. 그리고 끝을 선언합니다. 이제 케이는 5점 슈거는 4점 남았습니다.

Whirling Dervish
훨링 더비쉬
Summon Dervish
Protection from black
Put a +1/+1 counter on Whirling Dervish at the end of each turn in which it damages opponent.
Illus. Susan Van Camp
1/1

여덟째 턴

케이의 턴

케이는 섬을 하나 깔고 제피리 팰콘을 소환합니다. 그리고 끝

슈거의 턴

슈거는 녹 마나 두개와 아무 마나 4개를 써서 데저트 트위스터라는 소서리를 사용했습니다. 이 카드의 내용은 :Destory target permanent 즉 목표로 한 지속물을 파괴한다는 것입니다. 그러니까 이 카드로는 대지건 생물이건, 부여 마법이건 마법 물체건 모두 파괴할 수 있는 거죠. 어쨌든 슈거는 이 카드로 화이트 나이트를 파괴했

습니다. 그리고 휠링 더비쉬와 멧돼지로 공격했습니다. 이때 케이의 영지에 남아 있는 생물은 베널리아 영웅과 제피리 팰콘. 그래서 케이는 멧돼지를 베널리아 영웅으로 막고 더비쉬에 의해 1점의 피해를 입었습니다. 영웅은 무덤으로 가야하고, 더비쉬는 플레이어에게 피해를 입혔으므로 +1/+1 카운터를 얹어서 이제 2/2가 되었습니다. 그리고 끝.

아홉째 턴

케이의 턴

케이는 늪 세개를 탭해서 흑마나 세개를 얻은 후 프로즌 쉐이드를 소환했습니다. 이것으로 한턴만 버텨주면 다음에 이길 수 있을지도 모릅니다. 어차피 서로 4점씩 남아있는 상황이므로... 그래서 끝

슈거의 턴

슈거는 지금이 승부라고 생각했습니다. 그래서 모든 생물로 공격하기로 결정했습니다. 그래서 킬러 비(0/1 플라잉 펌핑 가능), 휠링 더비쉬(2/2), 덕우드 멧돼지(4/4)로 공격했습니다. 이때 케이에게는 제피리 팰콘(플라잉 1/1), 프로즌 쉐이드(0/1 펌핑 가능)이 있었습니다. 그래서 케이는 킬러 비를 팰콘으로 막고 덕우드 멧돼지를 쉐이드로 막기로 했습니다. 그러면 팰콘은 죽고 자기는 2점의 피해를 입고, 쉐이드를 4번 펌핑하면 멧돼지를 죽이고 살아남을 수 있기 때문입니다. 그러면 다음 턴에 쉐이드로 공격해서 끝내면 되겠죠.

하지만 세상 만사가 다 원하는 대로 되지는 않습니다. 슈거는 회심의 미소를 지으며, 휠링 더비쉬에게 블러드 러스트를 걸어 줍니다. 이 인스턴트는 목표 생물에게 +4/-4를 주는 마법입니다. 그리고 이 마법에 의해 방어력이 1이하로 내려가면 1로 만들어 주고요. 그러므로 현재 휠링 더비쉬는 6/1입니다. 그래서 케이는 6점의 피해를 입는 거죠. 현재 케이의 생명점은 4점이므로 슈거의 승리입니다.

게임이 어떻게 돌아가는 건지 이해되셨는지 모르겠군요. 부족한 점이 많습니다만 다음호부터는 좀 더 자세하고 깔끔한 내용으로 찾아 뵙기로 하겠습니다. 그리고 한글 번역이 들어가면서 여러가지 용어들의 한글화 작업이 되었습니다. 그런 것들도 다음호에 싣도록 하죠.

미라쥬의 새로운 동료

타나카 토시히사

*이 4컷만화는 일본 로긴지의 타나카 토시히사씨가 게임챔프를 위해 특별히 보낸것입니다

매직 상식

DCI란?

DCI란 「듀얼리스트 컴보케이션 인터네셔널」의 약칭으로 미국 「위저드 오브 코스트사」에 본부를 둔 전세계 규모의 공식경기 기관이다.

주요 활동은 전세계의 듀얼리스트의 랭킹을 집계, 토너먼트의 공식심사, 새로운 토너먼트 레귤레이션의 작성, 이벤트의 개최 등이다.

듀얼리스트란?

"매직 더 개더링"의 대전을 「듀얼」이라고 한다. 그 때문에 "매직" 플레이어는 「듀얼리스트」라고 불리고 있다.

세계 랭킹에의 길

DCI에 공식 인정된 토너먼트에 참가한 듀얼리스트는 「마나 멤버쉽」이라는 회원 구분에 의해 DCI의 멤버로서 자동적으로 등록된다. 접수할 때는 「마나 멤버 등록 용지」에 이름을 기입하고 등록료 등은 일체 무료이다.

마나 멤버의 DCI 공식 인정 토너먼트에서의 성적은 직접 세계 랭킹으로 반영된다. 그리고 세계 랭킹 톱 클래스의 듀얼리스트는 미국에서 행해지는 「프로 투어 토너먼트」 및 세계 선수권인 「월드 챔피언 쉽」에 초대된다. 이 토너먼트에서는 상금을 얻은 기회도 있다. 95년의 상금 총액은 1,000,000달러였다.

공식 인정 토너먼트 개최

그럼 이번에는 이 공식 인정 토너먼트를 개최하는 방법을 설명한다.

공식 인정 토너먼트를 개최함에 있어서 우선 후원해 주는 DCI 한국 공식 인정 업체를 결정해야 한다. 공식 인정 업체는 실드 전용 덱의 판매나 점두 광고 등의 방법으로 토너먼트를 후원한다.

토너먼트 개최가 결정되면 DCI 한국 업체(울트라 라이트)에 문의해 필요한 신청 서류를 받는다. 개최 30일 전까지 신청 서류에 필요한 사항을 기입하고 후원하는 DCI 한국 공식 인정 업체는 신청 용지에 참가자 등록번호를 찍은 후에(등록번호가 없는 것은 무효임) 참가자들에게 DCI 한국 업체(울트라 라이트)로 보내도록 통지한다. DCI 공식 업체는 신청 서류를 심사해 공식적으로 인정된 경우에는 「마나 멤버 등록 용지」와 「토너먼트 리포트 용지」를 보내 준다.

토너먼트 종료 후 1주일 이내에 작성된 「마나 멤버 등록 용지」와 「토너먼트 리포트 용지」를 DCI 공식 업체로 보내면 된다. 이 데이터를 기초로 DCI는 세계 랭킹을 집계한다. 이 랭킹은 앞으로 월간 게임챔프의 지면을 통해서 발표된다.

공식 인정 규정

공식 인정 토너먼트를 개최함에 있어서 아래와 같은 규정을 따라야 한다.

1. 공식 인정 토너먼트는 점두 홍보 등의 방법으로 광고해야 한다. 친구끼리의 플레이는 공식 인정 토너먼트로 인정되지 않는다.

2. 공식 인정 토너먼트의 입장료는 2,000엔을 상한선으로 한다. 단, 실드 덱전의 경우는 그 실드 덱 가격을 인상해서는 안된다.

3. 공식 인정 토너먼트에는 1인의 심판이 필요하다. 심판은 공인, 비공인을 가리지 않고 토너먼트의 심판을 했던 경험이 있어야만 한다.

4. 공식 인정 토너먼트는 그 시점에서의 최신 DCI 공식 토너먼트 룰에 입각하여 게임을 진행해야 한다.

5. DCI의 대외적인 이미지 이벤트 타이틀은 DCI공인 업체가 주최하는 이벤트로 사용하기 때문에 일반 게임 대회에서는 사용할 수 없다.

PLAYER NAME

ADDRESS

COUNTRY

DATE OF BIRTH

PHONE NUMBER

UPGRADE TO LEGEND

MONEY ORDER

CREDIT CARD

EMAIL

PLAYER IDENTIFICATION NUMBER:

№ 151163

MANA

№ 151163

○마나 멤버 등록 용지

Open Division Participants

Magic: The Gathering® Second Professional Tournament (Long Beach, CA, May 3-5, 1996)

Open Division Place-Finishers

Other Open Division Participants (in alphabetical order)

미국의 매직 카드 전문지인 「듀얼리스트」에 공개된 세계 랭킹

매직 HOT NEWS

매직 카드 한글판 발매 초읽기!

그동안 영어때문에 「매직 더 개더링」 카드 게임을 마음껏 즐기지 못한 매직 팬들과 매직을 보다 많은 게이머들이 즐길 수 있도록 하기 위해 (주) 울트라 라이트에서는 11월 9일부터 11월 12일까지 KOEX에서 열리는 「국제 게임기기 및 어트랙션」 전시회 기간에 매직 한글판을 정식으로 발매한다.

그동안 한글화 과정에서 많은 시행착오가 있었으나 하이텔의 RPG동호회의 번역진과 팬들의 열성에 힘입어 최대한 원본의 의미를 살리고 최종적으로 감수하여 현재 미국에서 편집 중에 있다. 편집이 끝나면 세계 최대의 카드 인쇄기를 가진 벨기에의 「Carta Mundi사」에서 인쇄할 예정이다.

1. 이번 한글판은 현재까지 나온 카드가 모두 다 발매가 됩니까?

=> 아닙니다. 제 4판만 이번에 한글판이 나오고 이후에 다른 확장 팩이 나올 예정입니다.

2. 한글판은 계속하여 나오는 비 한정판입니까?

=> 아닙니다. 한글판은 한정판으로서 테두리가 검정색입니다.

3. 한글판과 영문판은 동시에 사용이 가능합니까?

=> 예. 그러나 토너먼트 행사 때 영어가 서툰 분을 위하여 한글판만 사용하는 토너먼트와 영문판을 같이 사용하는 토너먼트로 나누어집니다.

4. 한글판 출시 기념행사가 있습니까?

=> 예. 11월 10일에 Wotc사에서 사장을 포함한 관련인사가 한국에 올 예정이고 특히 게임 제작자인 '리처드 가필드'씨가 한국 팬들을 위한 사인회에 참가할 예정입니다. 또한 「한글판 씰덱 토너먼트」가 11월 10일 전시장 옆 국제 회의실(180여명 수용 가능)에서 있으며 이날 토너먼트 상품은 아주 푸짐하게 준비하고 있습니다.

미라지(Mirage) 세계 동시 발매!

얼라이언스(Alliance)에 이어 96년에 자신있게 출시한 미라지는 다른 확장 팩과는 달리 그 자체에 스타터 덱과 부스터 팩으로 구성되어 있어서 아이스 에이지와 같은 성격의 「매직 더 개더링」이다.

이것은 한정판이며 10월 8일 세계 동시 발매에 앞서 9월 22일에 전세계 61개 도시에서 발매 기념 토너먼트가 열렸다. 서울에서는 매직클럽 신촌점과 방배점에서 오후 2시에 행사가 있었다.

이 행사에는 특히 미 8군에서 30여명이 참가 신청을 해서 국내 매직팬들과 실력을 겨루게 되어 매직이 세계적인 지적 스포츠게임으로 부상을 하고 있음을 보여주고 있다. 참가를 신청한 외국인들은 거의 인터넷으로 토너먼트 정보를 검색해서 신청을 하고 있어 인터넷의 위력을 실감케 해 주고 있다.

특히 카드 리스트를 인터넷 상에서 구해서 사전에 전략을 짜는 치밀함과 자료를 국내 통신 동호회에 올리는 열성을 보여주는 매직 매니어들도 있었다. 미라지의 카드 정보는 현재까지는 완전하지 못하며 뚜껑을 열어봐야 알 수 있도록 Wotc사에서 공개하지 않고 있다.

게임챔프 독자를 위한 초보자 설명회

서울 : 매직클럽 신촌점 매주 토요일 오후 3시 (02-323-8297)
부산 : 부산 남천점 매주 토요일 오후 3시 (051-624-9514)
대구 : 카톨릭 문화회관 10월 19일(토) 오후 3시 (053-476-6212)
광주 : 조선대 정문 수위실 옆 벤치 10월 12일(토) 오후 3시 (02-323-8297)
제주 : 제주 매직클럽 매주 토요일 오후 2시 (064-43-8297)

☎각 지방 초보자 설명회에 참가하시려는 분은 미리 참가 신청을 지방 매직클럽이나 서울 매직클럽 신촌점(02-323-8297)이나 하이텔, 천리안, 나우누리 ID ulcl로 학교명과 이름을 알려주셔야 합니다.

신설 매직클럽 약도

매직클럽 강동점
(02-471-8297)

매직클럽 부산점
(051-624-9514)

매직 설명회 초대권

모든 매직 상품에 한함 10% 할인권

*이 초대권과 할인권은 매직 설명회의 전국 어디서나 쓸 수 있습니다.

다양한 매직 상품

매직 더 개더링이 점점 폭 넓은 유저층을 확보하면서 매직에 관련된 상품들에 대한 정확한 정보를 요구하는 독자들이 늘어났다.
이에 챔프는 국내에서 시판 중인 매직 관련 상품들에 대한 정확한 사용 방법과 가격을 공개한다. (가격은 10% 할인 가격)
- 자료 제공 : 울트라 라이트 -

4TH EDITION-BOOSTER PACK ①
4TH EDITION-STARTER에서 랜드를 제외한 카드가 15장 들어있는 확장 카드 (가격 : 3,420원)

ICE AGE-BOOSTER PACK ②
ICE AGE-STARTER에서 랜드를 제외한 카드가 15장 들어있는 확장 카드 (가격 : 3,420원)

HOMELANDS-BOOSTER PACK ③
FALLEN EMPIRES와 같은 8장으로 구성된 확장 세트로 더 새로운 종족들이 추가된 확장 카드 (가격 : 2,070원)

4TH EDITION-START DECK
매직 카드 게임을 하기 위한 가장 기본적인 카드 세트로 랜드가 포함되어 있음 (가격 : 10,800원)

덱 프로텍터
카드 낱장을 끼울 수 있는 비닐팩으로 게임 플레이 시 카드의 손상을 막아 줌. (단 무리하게 여러장을 끼우면 찢어진다는...) 한 세트에 100장이 들어 있음. (가격 : 4,500원)

CHRONICLE-BOOSTER PACK
예전에 나왔던 ARABIAN NIGHTS, ANTIQUITIES, LEGEND, THE DARK의 확장 세트에 들었던 카드들 중 선별해 12장씩 넣어 둔 확장 카드 (가격 : 2,880원)

ICE AGE-STARTER DECK
4TH 시리즈 이후에 나온 버전으로 4TH와는 기본적으로 같지만 랜드의 종류가 추가되었음 (가격 2,880원)

ALLIANCES-BOOSTER PACK
ICE AGE시리즈 이후에 나온 확장 세트로 12장의 카드로 구성된 확장 카드 (가격 : 2,880원)

듀얼리스트 카운터
생명점을 카운트하는 것인데 주판식으로 카운트 함. 5가지 색상이 있다. (가격 : 9,900원)

듀얼리스트 잡지
미국의 '듀얼리스트' 잡지로 한달에 한번 나오며 매직을 포함한 여러 게임에 대한 소개나 방법, 그리고 토너먼트 소식 등이 나온다. (가격 : 4,950원)

문의처 : 울트라 라이트 (02-323-8297)

쉽고 재미있는 게임제작의 기법들

지난호에서는 오브젝트들이 표현되기 위한 기본적인 수단인 스프라이트에 대해 알아보았다. 하지만 롤플레잉 게임에서의 멋진 마법이나 바위 틈새를 타고 흘러내리는 물줄기들의 표현이 스프라이트만으로도 가능할까? 멋진 화면을 연출하기 위해서 필요한 방법은 어떠한 것들이 있을까? 이번호에서는 최근에 애용되고 있는 반투명 기법과 파레트 스크롤이라는 것에 대해 알아보기로 한다.

반투명 기법

반투명이란 무엇인가?

반투명기법은 말 그대로 셀로판지나 선글래스를 착용했을 때처럼 보이지만 완전히 깨끗하게 보이지는 않는, 그러한 것을 흉내내는 기법이다. 이 기법의 시초는 정확하지 않지만 윈도우를 이용한 메시지 전달에서 시작된 것으로 보인다.

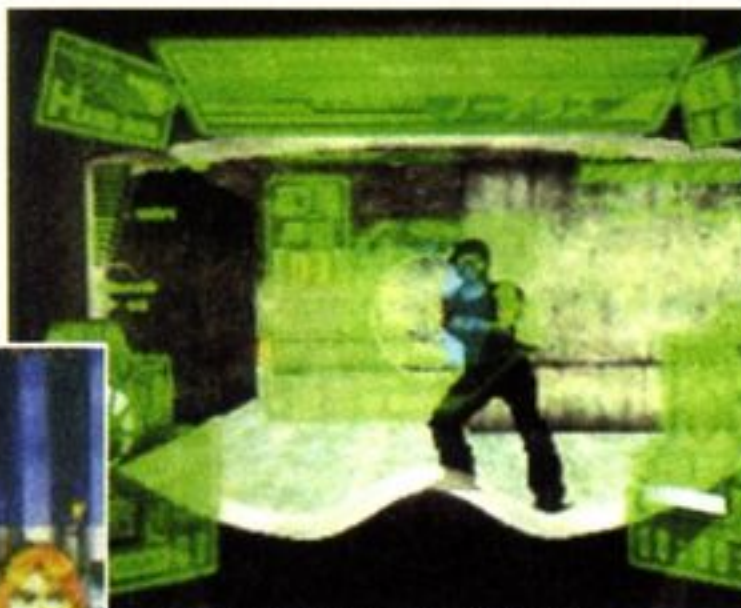
즉, 화면상에 보여 주어야 할 문자나 정보들을 그냥 보여주는 것이 아니라 글자가 잘 보이는 색으로 사각형이나 다른 모양으로 판(윈도우:WINDOW)을 만들고 이 위에 글자나 그림을 보여주는 것이다. 그런데 이렇게 되면 멋진 그림이 있던 자리를 윈도우가 가려 버리기 때문에 배경그림이 보이지 않게 된다(보이지 않아도 되지만…). 이때 멋진 배경그림과 글자들을 동시에 보여 주기 위해 윈도우를 반투명하게 만들어서 사용하기 시작한다. 현재 반투명 기법이 응용된 효과는 상당히 다양하다.

▲대사가 나오는 대화창을 반투명으로 처리하는 것이 표준화되고 있다

반투명 기법의 응용효과

반투명 기법의 의미는 설명이 없어도 대강 알고 있을 것이다. 그럼 실제로 게임에서 어떤 부분에 응용될까? 그것은 우리가 생각하고 볼 수 있는 반투명적인 속성을 가진 것들을 표현할 때이다. 즉 창문, 색안경, 그림자, 구름 등 실제로 반투명한 것들을 표현하는 것에 있어서 그 위력을 발휘한다.

●윈도우에 이용

가장 많이 사용되는 부분일 것이다. 특히 슈퍼컴보이의 롤플레잉 게임들에서 엄청나게 사용되기 시작하면서 이제는 윈도우=반투명 기법이라고 생각할 정도로 사용되고 있다. 또한 액션, 슈팅의 게임들에서 간혹 조종석에 있는 계기판에 사용되기도 한다.

▲반투명 기법으로 계기판을 처리한 화면

●타격시의 불꽃

가장 쉬운 예로 철권에서 타격시 나타나는 불꽃 효과를 볼 수 있다. 이것 역시 반투명 기법을 응용한 것이며 강력한 위력의 마법이 폭발할 때 폭발 장면에 이용되기도 한다. 또한 『건블레이드』에서도 반투명 기법과 폴리곤을 이용해서 폭발 장면에 사용했다.

●마법의 표현

『드래곤포스』, 『알버트 오딧세이』, 『파이널 판타지』 시리즈들은 마법의 표현을 반투명 기법으로 처리한 것들이 상당히 많다. 또한 슈팅 게임에서 레이저라는 무기를 표현할 때도 이용되는데 가까운 게임센타에 『레이스텀』(타이토에서 만든 슈팅 게임)이 있다면 눈여겨 보기 바란다.

▲알버트 오딧세이의 마법 연출 장면

●안개, 구름, 그림자

안개에 이용된 것으로 가장 효과적으로 보이는 것은 새턴용 게임 '휘수정 전설 아스탈' 일 것이다. 단순히 반투명만을 이용한 것만이 아니라 FADE IN-OUT(서서히 밝아지고 서서히 어두워지는 효과)과 라인 스크롤(화면을 줄 단위로 움직이게 하는 방법)을 동시에 사용해서 보여 주었는데 물론 안개라는 것에 대한 표현 효과는 대단한 수준이었다. 그 외에 새턴용 게임 『나이츠』에서 보스들과 싸울 때의 윗부분이나 롤플레잉 게임들에서 지도상에서 흘러가는 구름과 그림자에도 사용된다.

반투명 기법을 위한 방법들

실제로 게임을 만들 때 사용되는 반투명 기법은 대체로 다음과 같은 방법이 대표적이다.

●병치혼합

학교에서 배웠을 것이다. 파란색 색종이와 빨간색 색종이밖에 없는데 보라색을 표현하려면 아주 조그맣게 잘라서 빨간색과 파란색을 차례차례 배열한 후 조금 떨어져서 보면 보라색으로 보일 것이다. 마찬가지로 게임에서는 픽셀 (PIXEL : TV나 컴퓨터 화면은 아주 작은 점들로 구성되어 있는데 이 점을 픽셀이라고 한다. 만약 화면의 해상도가 320 x 224 라고 되어 있으면 이것은 가로로 320개, 세로로 224개의 점(픽셀)으로 화면이 구성되어 있다는 것이다. 단위로 점을 찍은 후에 다음 픽셀을 건너 뛰고 찍는 방법을 반복하는 것이

▶병치혼합을 할 때 한쪽의 색을 투명색으로 할 수도 있다

다. 실제로 구름이나 그림자를 표현하는 것에 있어서 동시표현 색상수가 넉넉하지 못한 경우에 자주 사용되는 방법이다.

●논리연산

이 방법은 동시표현색상이 많을 때 사용한다. 즉, 색들이 가지고 있는 고유의 번호(색의 순서를 번호로 만들어 놓은 것)를 논리연산하고 그 결과값에 따라 반투명으로 보여야 되는 색을 미리 알맞게 배열해 놓는 방법이다. 동시표현색상수가 많을 때 사용하는 방법이다.

●테이블

병치혼합과 더불어 많이 사용되는 방법이다. 즉, 파란색이 반투명하게 되서 연한 파란색이나 보라색이 되어야 한다면 연한 파란색이나 보라색의 색번호가 몇번인지(또는 그 색이 없다면 비슷한 색이라도)를 미리 알아내서 데이타를 준비해 두는 것이다. 그런 후에 실제 게임에서 필요할 때마다 색을 바꾸는 방법으로 프로그래머가 계산하는 방법에 따라 약간씩의 차이가 있다.

반투명 기법 사용에 있어 주의할 점

우선 독자여러분이 디자인하고 있는 게임에 반투명 기법을 사용하고 싶다면 동시표현색상수가 많으면 많을수록 좋다는 것을 알아두어야 한다. 동시표현색상수가 많다면 그만큼 부드럽고 자연스러운 연출을 기대할 수가 있다(최소한 256색 이상의 동시표현색상수는 되어야 만족스러운 결과를 얻을 수가 있다).

두번째로 대화창 같은 것을 반투명으로 할 때는 네모난 형태의 단색이 보통이지만 별모양의 그림에 가운데는 가장 밝고 끝쪽으로 갈수록 색이 서서히 나오는 형태의 그림 같은 것도 적절히 연습해 두어야 한다.

마지막으로 반투명 기법은 게임이 실행되었을 때 속도가 저하되는 주요 원인 중에 하나가 될 수 있다는 점이다. 때문에 상당히 빠른 속도를 필요로 하지 않는 롤플레잉 게임이나 대화형 어드벤처, 퍼즐게임 등에는 많이 사용해도 되지만, 슈팅이나 액션 등의 비교적 속도감이 필요한 게임에서는 게임을 진행함에 있어서 속도저하로 인한 문제를 전체적으로 체크해 가면서 적절히 사용해야 할 것이다.

파레트 스크롤

파레트 스크롤이란 무엇인가?

소닉을 하면서 폭포의 물이 흘러내리는 장면이나 심시티에서 파이프의 물이 흘러가는 장면들에 사용된 기법이다. 색이 가지고 있는 R,G,B 값(색이 가지고 있는 빛의 3원색 요소)을 다음 색에 넘겨주고 다음색은 그 다음색에 넘겨주는 방식으로 눈으로 보기에는 마치 색이 흐르면서 변하는 듯한 효과를 나타내는 기법이다.

심시티2000에서 폭포의 물이 흐르는 것과 파이프에 물이 흐르는 것처럼 보이는 것은 파레트 스크롤 기법을 이용한 것

파레트 기법의 응용효과

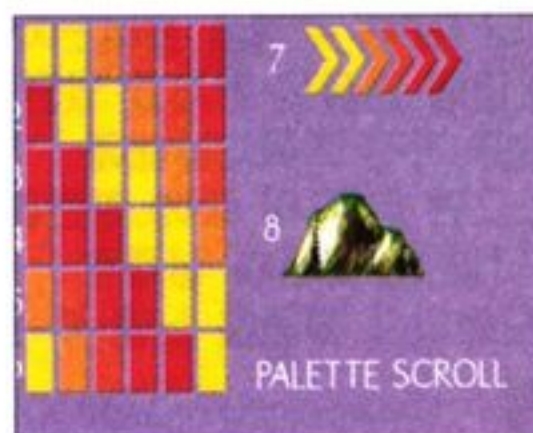
우선 특성상 가장 효과적인 것은 물의 흐름(폭포나 바위의 틈새를 타고 흐르는 물 등)이 가장 좋다. 푸른색 계열로 색을 만들고 흰색에 가까운 것이 색배열에 섞여 있으면 보기에 좋다.

두번째로 계기판의 불들이 깜박거리는 것(또는 계속해서 돌고 있는 레이다 같은 것)이나 위험표시 등의 규칙적인 움직임을 보여주는 것. 좀 더 확장하면 간판에서 움직이는 효과를 보여주는 것을 파레트 스크롤 기법으로 표현하는 것이 가능하다. 또한 파레트 스크롤을 하는 색들 중에 한가지 색만 그려주고 파레트 스크롤 하게 되면 그 한가지 색을 반짝거리게 할 수도 있다.

더욱더 활용을 하면 눈의 착각을 이용해서 마치 라인 스크롤을 하는 것과 같은 효과도 끌어낼 수가 있게 된다. 물론 새로운 효과들의 개발은 여러분들이 발견해 낼수도 있다.

●파레트 스크롤기법을 위한 방법들

파레트 스크롤을 하려면 파레트 스크롤을 하고자 하는 색들을 묶어서 배치해야 한다. 꼭 묶어서 배치할 필요는 없지만 되도록이면 차례로 색을 만들어 두는 것이 프로그래머에게도 편한 방법이다. 예제 그림을 보자.

7
8
PALETTE SCROLL

파레트 스크롤을 위한 가상의 색 배열

1번부터 6번까지의 그림은 색의 위치만 다를 뿐 같은 그림이다. 즉, 1번처럼 색이 배치된 후에 2번처럼 오른쪽으로 하나씩 색 데이타를 넘겨주는 것이다. 결국 색 넘겨주기 작업을 6번까지 하고 다시 1번부터 시작하는 방식으로 반복하게 되면 마치 그림속의 네모칸들이 오른쪽으로 계속해서 이동하는 것처럼 보이게 된다. 예제 그림처럼 빨간색 계열이라면 용암이 흐르는 효과를 표현하기에 좋을 것이다. 용암이 흘러갈 부분마다 색을 차례대로 배열해서 그림을 그리고, 나중에 프로그램에서 파레트 스크롤을 시켜주면 그림은 1장이지만 용암이 흘러가는 장면이 연출되는 것이다.

7번 그림은 화살표 같은 모양으로 파레트 스크롤을 시키면 오른쪽으로 가라는 방향표시로써의 역할을 하게 될 것이며 8번은 바위 틈새의 물이 흘러내리는 효과를 보여주게 된다.

용 어 설 명

▶픽셀(PIXEL) 게임 개발을 하는 컴퓨터의 화면은 아주 작은 점들로 구성되어 있는데 이 점을 픽셀이라고 한다.

▶해상도(RESOLUTION) 만약 화면의 해상도가 320 x 224 라고 되어 있으면 이것은 가로로 320개, 세로로 224개의 점(픽셀)으로 화면이 구성되어 있다는 것이다.

▶논리연산 NOT, AND, OR, XOR 등이 있는데 이것은 프로그램이나 전산에 관련된 책을 조금만 보면 쉽게 알 수 있는 것으로 게임을 기획하는 사람이 꼭 알아야 할 필요는 없다(하지만 되도록이면 알아두는 것이 좋다).

▶테이블(TABLE) 얻고자 하는 결과값을 모아둔 데이타들의 집합. 즉 1부터 10 까지 더한 값을 구하는 문제가 있다면 계산방법을 통해 얻어진 결과값 55를 미리 입력(준비)해 놓는 방법과 같은 것이다.

▶파레트(PALETTE) 한마디로 얘기해서 표현가능한 모든 색상을 말한다. 해상도나 게임개발 화면 모드 등의 여러가지 조건에 따라 달라지며 흔히 표현가능색상이라고도 불린다. 어떠한 게임개발 환경에서 파레트가 32,000 색이고 동시표현색상수가 4,096 색이라고 할 때 이것을 간단한 의미로 유치원의 미술시간에 비유하면 다음과 같다.

게 임 개 발 환 경	유 치 원
파레트 32,000 색	유치원에 준비된 크레파스의 색종류는 32,000 가지색
동시표현색상수 4,096 색	어린아이가 그림 그릴 때 사용할 수 있는 크레용 갯수 4,096 개

반투명 기법과 파레트 스크롤에 대해서 알아보았는데 처음에는 어려울 것이다(어렵지 않다고요? 그럼 다행이고요). 반투명 기법과 파레트 스크롤은 화면을 상당히 돋보이게 해주는 방법이니 많은 연습과 적절한 사용이 중요하다. 새턴용 게임 『휘수정 전설 아스탈』, 『나왔다! 트윈비 야호』, 『나이츠』, 『심시티2000』 등의 게임에 적절히 사용되었으니 눈여겨 보는 것도 많은 도움이 될 것이다. 다음호부터는 폴리곤을 시작으로 3D적인 게임들을 제작하는데 있어 알아두어야 할 기법들에 대해서 설명하기로 하겠으니 많은 기대 바란다.

새로운 방향성 제시하는 차세대 RPG탐색 (3회)

이제 기나긴 RPG 탐색도 마지막으로 접어 들었다. 3회 연재되었던 차세대 RPG 탐색을 끝내면서 그동안의 연재물이 게임에 관심을 가지고 있던 독자나 게임 개발의도를 가진 기획자들에게 조금이나 도움이 되었으면 하며 이 글에 관련하여 풀 CG RPG나 리얼타임 RPG들이 실제로 하나둘씩 그 모습이 드러나고 있음을 느낄 수 있다.

1. 멀티미디어 스타일 RPG
2. 리얼타임 3D RPG
3. RPG + 어드벤처
4. 시네마틱 RPG
5. 세계관 지향의 RPG
6. 인공생명 RPG
7. 그외의 요소

세계관 지향의 RPG

지금까지 생각해 봤던 몇가지의 방식은 차세대 게임머신의 능력을 적게든많게든 그래픽이라는 방향으로만 이용하는 것이었다. 하지만 차세대 게임머신의 능력은 그래픽만을 위한 것은 아니다. 본체 CPU의 속도가 더욱 빨라진 것과 그래픽 프로세서의 탑재로 인해 그래픽에 의한 부담이 그만큼 적어지고 보다 고도의 복잡한 내부 시스템을 가진 RPG를 탄생시킬 가능성을 가지고 있는 것이다.

이번에는 이러한 방향성을 가지고 차세대 RPG의 가능성을 생각해 보기로 한다. 울티마 형식의 RPG를 추구하는 경우 차세대 RPG는 보다 리얼한 세계를 가진 RPG를 생각해 볼 수 있다. 리얼한 세계라는 것은 단순히 지도가 리얼하다든지 아이템이 많다든지 몬스터가 많이 등장한다는 것은 아닐 것이다. 게임 속의 세계가 정말로 존재하고 있는 듯한 느낌을 주는 것이 가장 큰 포인트이다. 예를들면 게임 속에 등장하는 수많은 나라에 각각 군주가 존재하고 각 나라의 경제나 정치가 자율적으로 조정되는 환경, 결국 플레이어가 관여하지 않아도 마치 살아있는 듯한 느낌을 주는 RPG, 차세대 게임머신의 능력을 잘 사용하면 이러한 RPG를 만들 수 있는 것이다. 이렇듯 나라의 시스템이나 각국의 지배자, 통치자, 정치가 등을 자율적인 시스템으로 움직이게 하는 것에 의해서 플레이어는 자신이 이러한 세계에서 어떤 역할을 할지도 스스로 결정할 수 있는 것이다.

만약 이러한 세계관의 구축에 성공한다면 그 속에서 적은 임무를 수없이 나열하는 것만으로도 충분히 플레이어가 그 세계 속에서 살아 있다는 느낌을 가질 수 있을 것이다. 현재 일반적으로 RPG라고 불리는 게임은 한가지의 모험을 시뮬레이터하는 것, 즉 모험 소설을 재현하는 게임이라는 느낌을 주는 것이 대부분이다. 하지만 이것은 RPG가 추구하는 방향성 중의 한가지에 불과한 것이다. CD ROM의 용량, 고속 CPU의 능력과 이미 『심시티』 등에서 이용되고 있는 프로그램 기법 등을 유용하게 사용하면 완벽한 세계를 구축할 수 있고 또한 이로인해 전혀 다른 스타일의 RPG를 만들 수 있을 것이다.

원래 RPG의 목적은 또다른 삶을 살아보는 것?

원래 RPG라는 것은 플레이어가 조작하는 캐릭터가 어떤 세계에서 여러가지 살아가는 방식을 가질 수 있다는 것이 가장 큰 매력이었다. 초기의 게임에서는 캐릭터의 성격적 속성, 구체적으로 말하자면 선한 사람이나 악마 등의 성격이 결정되어 있지만 이것은 결국 플레이어의 캐릭터는 그 세계 속에서 선인도 악인도 가능하다는 의도에서 만들어진 것이다.

그러나 이러한 흐름은 최근에 들어서 거의 희박해지고 게임은 움직임이 없는 세계 속에서 결정된 역할을 담당하는 스토리 위주의 작품들이 많아졌다. 이것은 게임의 목적을 명확하게 하기 위해서이며 플레이어의 동기부여를 확실히 해두기 위함이다. 그렇게 하지 않으면 플레이어는 무엇을 해야 좋은 지도 잘 모르게 되어 버리기 때문이다. 그러므로 지금까지 RPG에서의 플레이어는 정확한 목적에 따라서 움직이는 것 이외에는 아무것도 할 수 없었다. 세계는 어디까지나 스토리를 진행시키기 위해서 마련된 무대이며 스토리와 관련이 없는 부분에서는 어떤 활동도 할 수 없었다. 하지만 만약 자율적으로 움직이는 세계를 가진 게임이 나온다면 게임의 플레이 스타일은 많은 부분이 변하게 될 것이다.

예를들면 한나라의 군주가 여러가지 상황에 맞게 대처하고 각 군주들이 서로 영토분쟁을 하는 게임이 있다고 가정하자. 이러한 게임에서는 단순하게 선악을 구별한다는 것의 무의미할 것이다. 플레이어는 자신이 어느 나라를 위해서 싸울 것인지 그리고 어떠한 상황에서 충성을 맹세하게 될

드래퀘 시리즈의 전직 시스템이 사실감 있게 진화된다면 보다 현실감 넘치는 차세대 RPG가 등장하게 될 것이다

것인지를 수시로 변하는 상황에 따라 스스로 판단을 내려야 할 것이다. 나라의 경제 사정이 나빠지면 괴물을 퇴치하더라도 그다지 좋은 포상을 받지 못하게 될 지도 모른다. 또한 적국이 침공해 오는 나라에서는 용병으로서 할 일이 많아지게 될 것이다. 플레이어는 이런 배경이 되는 세계정세를 잘 살펴보면서 자신의 행동을 결정하게 될 것이다.

게임의 스타일이 확실히 스토리 위주의 게임과는 틀리다는 것을 알 수 있다. 또한 세계가 모험을 위해서 존재하는 것이 아니라 모험이외의 활동도 충분히 가능하게 될 것이다. 예를들면 게임 속의 세계에서 상업활동이 시뮬레이터된다고 하면 플레이어 자신이 상인이 되어 그 활동에 영향을 끼치게 할 수 있을 것이다. 이것은 지금까지의 콘슈머계 RPG의 흐름과는 다소 차이가 있을지 모르지만 이러한 세계관의 사고형 RPG가 완성되는 것에 따라서 플레이어는 단순하게 모험하여 적을 만나 무찔러 엔딩을 본다는 식 이외의 새로운 놀이 방식을 추구하게 될 지도 모른다. 이러한 세계에서 상인으로 성공하는 것을 목적으로 해도 좋고 무사로서 또는 농민으로 살아가는 등 여러가지 가능성을 가진 RPG가 만들어 질 수 있을 것이다.

물론 아무리 세계관 지향의 RPG라고 해도 아무런 스토리적 요소가 없다면 그것은 그다지 재미있는 게임이 될리 없다. 당연히 세계에는 악한 사람도 등장하고 전쟁이 일어나기도 하고 몬스터가 등장하는 등의 스토리적 요소가 필요하기 마련이다. 다만 이벤트적 요소를 일직선 상에 배치하는 것이 아니라 마치 심시티에서 괴수가 습격해 오는 이벤트가 있는 것과 같이 각각의 이벤트가 우발적으로 발생한다면 플레이어는 게임을 플레이할 때마다 또다른 인생을 살아볼 수 있는 것이다. 이것은 본래 제 2세대 RPG게임에서 캠페인이라는 형태로 표현하려고 했던 것이며 현재 네트워크 형태의 RPG가 추구하는 방향성이기도 하다. 차세대 게임머신의 능력을 이용한다면 이러한 게임을 충분히 만들 수 있을 것이다.

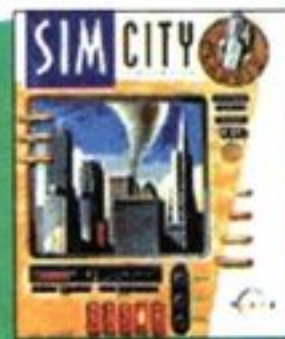
보다 구체적으로 생각해 보자면 우선 시스템 자체는 세계관 위주의 RPG 형태를 취하게 될 것이다. 하지만 여기에 등장하는 거리나 나라는 모두 자율적인 세계이다. 예를들면 거리에는 반드시 경제적인 배경이 필요하게 된다. 그 거리가 어떤 산업을 기반으로 하고 있는지 어떤 거리와 교역을 하고 있는지 번영한 곳인지 조용한 곳인지 등 여러가지 요소가 정해져 있지 않으면 안된다. 당연히 계절에 의한 수입의 차이나 해마다 호황과 불황의 차이도 생겨나게 될 것이다. 여기에 각 나라와의 외교적, 군사적 밸런스도 게임에 반영되어야 한다.

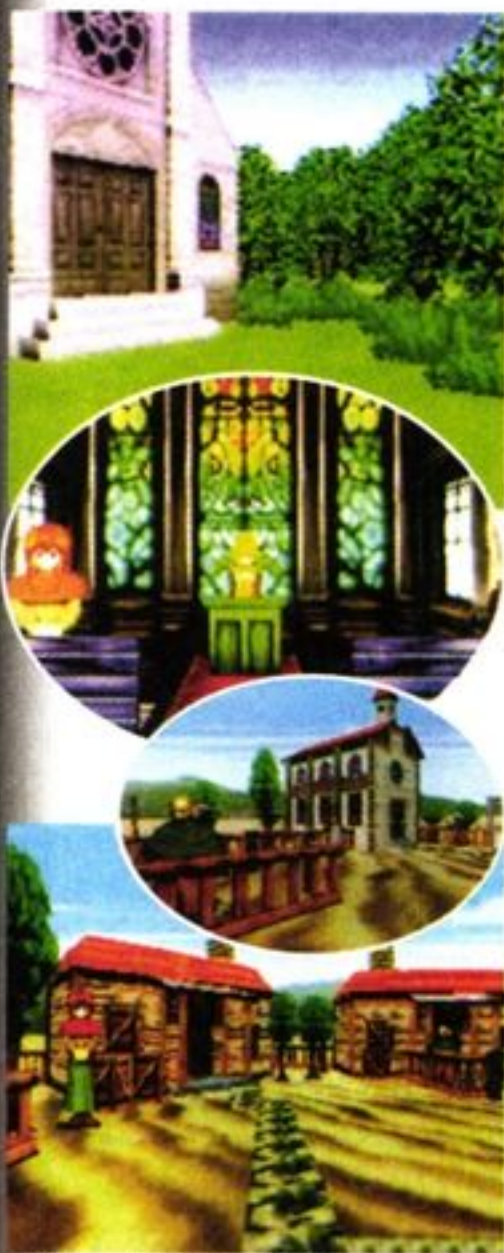
어떤 나라가 어떤 나라와 동맹국이며 또 어떤 나라는 적대국인지도 게임을 플레이해가는 동안 수시로 변하게 된다. 플레이어는 무사로서 평범한 모험을 즐길 수도 있다. 물론 수입을 모아 가게를 내기도 하고 토지를 얻어 농민으로 살아갈 수도 있다. 군에 들어가서 장군을 목표로 하여 결국에는 나라를 얻을 수 있을 지도 모른다. 이렇게만 된다면 플레이어의 캐릭터는 당연히 그 세계에서 살아가기도 하며 떠돌아 다닐 수도 있게 된다.

차세대 RPG는 현실감 넘치는 RPG!

어느정도의 자유도를 플레이어에게 줄 수 있을까는 시스템의 문제이겠지만 도적이 되어 거리를 돌아 다닌다거나 해적이나 산적이 될 수 있는 게임이 등장한다면 이를 추구하는 플레이어도 등장하게 될 것이다. 플레이어의 목적이 명확하지 않게 되면 무엇을 해야 좋은 지를 모르는 플레이어도 증가하게 되는 것이다. 보통은 벼락부자가 되거나 갑자기 출세가도를 달리는 형태가 일반적이겠지만 상인이 되어서 도적과 친분도 가지며 사업을 벌인다든지 용병의 대장이 된다는 등의 여러가지 상황 속에 어느정도 각각의 목표가 있다면 그것을 향해 매진하게 될 것이다. 만약 이것만으로도 불안하다면 다른 한편으로 게임의 목표를 설정할 수도 있다. 예를들어 어떤 나라를 자신의 손에 넣는 것이 게임의 목표로 정해졌다면 플레이어의 목표도 확실해지는 것이다. 이것을 달성하기 위해서 플레이어는 상인이 되어 돈을 많이 벌어 보이지 않는 곳에서 정치가를 조정하거나 용병대를 지휘하여 하극상을 통해 나라를 손에 넣든가 산적이 되어 무력으로 나라를 점령해 버리는 등의 여러가지 방법을 생각해 볼 수 있으며 플레이어는 이러한 인생을 시험해 볼 수 있게 된다. RPG로서 이것은 대단한 매력을 가진 형태이다.

세계관 지향의 RPG를 구축하는 경우 모험 부분은 앞에 이야기한 정도의 게임 시스템을 가지지 않아도 좋을 지도 모른다. 어쨌든 이 부분도 게임 전체에서 보면 하나의 요소에 불과하기 때문이다. 그 대신에 경제부분이나 정치부분 또는 군사부분 등의 부분에 힘을 모아보는 것도 좋다. 플레이어가 한사람의 용병으로서 전쟁에 참가할 수 있는 스타일의 시스템이 가능하다면 가장 재미있을 듯하다. 모험부분에서는 기존의 RPG의 조감화면을 이용해도 좋고 던전이나 건물의 탐색 부분은 리얼타임 3D 처리를 사용해도 좋다. 다만 이러한 처리보다는 어디까지나 게임의 주체는 세계관에 있음을 잊어서는 안된다.

현재 차세대 게임머신의 CPU 처리속도는 지금까지의 게임기와는 비교할 수 없을 정도의 속력을 가지고 있다. 아무리 내부의 시스템이 복잡하게 되어 있더라도 충분히 대응될 수 있을 거라고 생각한다. 이러한 사고방식의 게임은 지금으로서는 단지 꿈같은 이야기로 들릴지 모르지만 세계가 자율적으로 움직이는 시스템은 이미 심시티에서 실현되었

NEW RPG?

삼국지 + 심시티 = NEW RPG(?)

길거리 등 게임이 무대가 리얼타임 3D CG로 처리된 차세대 RPG 새턴용 『샤이닝 더 홀리아크』

고 각 나라의 전쟁부분은 『삼국지』나 『노부나가의 야망』 등의 전략 시뮬레이션 게임에서 실현되고 있다. 남은 것은 한 개인과 정치나 경제를 연결시키는 시스템을 연구하는 것이다. 아마도 상상하는 것만큼 복잡하거나 이상한 시스템은 아닐 것이다. 차세대 RPG는 여러가지 가능성이 있지만 무대가 되는 세계 내부의 시스템을 복잡하게 하는 방향성에 관해서는 아직 이야기되고 있지 않다. 앞으로는 이러한 현실감 넘치는 세계관을 가진 RPG의 등장이 가장 기대가 되는 부분이 아닌가 싶다.

인공생명 RPG

CPU의 연산 능력을 이용하는 방안에서 한 가지 생각해 볼만한 것이 있다. 바로 인공생명을 사용하는 RPG이다. 인공생명에 관해서는 언젠가 설명한 적이 있지만 다시 간단하게 말하자면 프로그램의 처리로 행동이 결정되는 캐릭터를 인공생명이라고 할 수 있다. 물론 제대로 설명하자면 인공생명이라는 테마 자체로도 책 한권분량이 넘겠지만 여기에서는 RPG에 관련된 부분만을 이해하면 되겠다.

아뭏든 이러한 인공생명이 등장하는 RPG가 바로 차세대적인 RPG인지도 모르겠다. 하지만 현재로서는 이것이 어떠한 현상으로 나타날지 어떠한 게임으로 등장할지 등의 구체적인 예가 없다. 현재 인공생명을 사용한 RPG는 선구자적인 게임 디자이너들이 아직 연구중인 상태이다. 그중에서 가장 첨단을 달리고 있는 사람이라면 크리스 크로포드를 들 수 있다. 크로포드는 인공적인 인격을 가진 캐릭터를 이용하여 아더왕의 전설을 게임화하는 프로젝트를 구상 중이다. 아더왕의 전설에 등장하는 란스롯 등의 유명 캐릭터를 프로그램으로 재현하여 플레이어가 이러한 캐릭터들과 인터랙티브한 관계를 지켜가면서 스토리를 진행해가는 게임을 고안 중인 것이다. 게임 어떤 모습으로 등장하게 될 지는 아직 미지수이지만 한번 그러한 플레이 감각을 상상해 보자. 우선 플레이어는 자신의 캐릭터를 조작하게 될 것이다. 물론 이것이 가공의(물론 아더왕의 전설 자체가 실화라고 할 수는 없지만) 캐릭터가 될지 유명 캐릭터가 될지는 모르지만 일단 플레이어는 그 캐릭터의 행동을 지시할 수 있을 것이다. 이 캐릭터에 대한 지시도 단순히 행동을 지시하는 것만이 아니라 감정적인 액션이 가능하게 될 것이다. 누군가에게 사랑을 고백하거나 결투를 신청하는 등의 이벤트를 생각해 볼 수 있다. 그리고 게임에 등장하는 캐릭터들은 이러한 플레이어의 행동에 대해서 인공생명을 가지고 대응하게 된다. 다시 말하자면 각각의 캐릭터가 마치 자신의 이론이나 논리를 가지고서 어떤 행동을 취하는 것처럼 보이는 것이다. 화를 잘내는 캐릭터라면 조금만 도발을 해도 결투로 이어질 것이고 온화한 성격의 캐릭터라면 어느정도 불쾌한 행동을 하더라도 그냥 넘어가게 될지도 모른다. 특별한 이해관계가 있다면 대응도 다르게 나타날 것이다. 크로포드는 이러한 대응이 어떻게든 가능하도록 만들겠다고 이야기한다.

잠깐만

크리스 크로포드는?

미국 게임 디자이너. 게임계에서는 알아주는 이론가로 통하며 항상 새로운 게임의 방법론을 모색하는 것으로 유명하다. 작품으로는 『밸런스 오브 파워』와 『패튼 VS 롬멜』 등 획기적인 전쟁 게임이 많다.

이러한 시스템은 지금까지의 PC나 게임기에서는 아직 실행할 수 없는 부분이었다. 그것은 CPU의 속도가 높은 수준에서만이 가능한 일이기 때문이다. 하지만 차세대 게임머신을 이용하면 이러한 부분도 충분히 가능한 것이며 크로포드와 같이 이미 어디선가에서는 실현 중일지도 모르는 일이다. 다만 현시점에서 알 수 있는 것은 컴퓨터의 연산 능력을 이용하면 인공생명 캐릭터를 만들 수 있다는 것이다.

그외의 요소

지금까지 생각해 보았던 요소 이외에도 차세대 RPG에 채용할 수 있는 테크닉은 여러가지가 있다. 예를들면 그래픽 방법론의 하나로 조감화면에서 필드화면을 실사로 표현하는 방법 등을 들 수 있다. 지금까지 RPG에서처럼 지도부분을 그리는 것이 아니라 실사로 표현하는 것이다. 화상적으로는 비행기에서 내려다 본 지상의 정경이 사용될 수도 있다고 생각하지만 그렇게 되면 지형의 리얼리티가 떨어지게 될 것이다. 만약 실사의 지형 위에 실사로 만든 캐릭터를 걷게 한다면 시스템적으로는 지금까지의 RPG와 크게 다른 것이 없더라도 플레이 감각은 전혀 새로운 게임이 될 것이다.

또한 전투 신을 동화상이나 폴리곤으로 표현하는 방법도 생각해 볼 수 있다. 조금더 구체적 이해하기 쉽게 말하자면 전투부분이 버철 파이터와 같은 화상 구성을 가진 RPG 등을 생각해 볼 수 있다. 폴리곤으로 만든 캐릭터와 폴리곤으로 만든 몬스터가 리얼타임으로 전투를 펼친다면 그것을 보고 있는 것만으로도 충분히 재미를 느낄 수 있을 것이다. 조작감각을 액션 게임같이 하는 것은 권장하고 싶지 않지만 동화상 효과만을 놓고 본다면 충분히 검토할 만한 사항이다.

하지만 이러한 그래픽적인 화려함이 그 자체로 끝나면 아무 효과가 없다. 이러한 화려함이 RPG 자체의 재미를 연장시켜 주지 못한다면 그것은 다만 깜짝효과로 끝나고 마는 것이다. 전투를 위주로 한 RPG나 세계관 또는 스토리를 위주로 한 게임이든지 각각 그 포인트를 강화하기 위한 노력이 필요한 것이다. 그러한 노력을 뒤로 한 채 단순히 화려함만을 추구한다면 RPG라는 장르의 발전은 기대할 수 없는 것이다. 차세대 RPG의 기능은 이제 본질적인 면에서 질적인 향상을 해야 할 때인 것이다. 차세대 RPG는 이제 새로운 국면에 접어 들었다고 할 수 있으며 이제는 시스템적으로도 내용면으로 새로운 재미를 추구해야 할 때이다.

그래픽은 깔끔했지만 시스템의 밸런스가 맞지 않아 게임의 재미가 떨어졌다는 평을 얻은 SFC용 『실버 사가2』

겜훈장

무서운 독자와 겜훈장 1000점

정주영/

또~ 만났네 또 만~났어~ 안녕하세요 겜훈장의 팬들 여러분 이제는 겜훈장이 추워서 밤이면 밤마다 냄새 나는 이불을 꼭 덮고 자는 시기가 왔는데 여러분은 어떠신가요? 이불은 깨끗하신지요?! 겜훈장은 나날이 늘어나(?)는 엽서에 숨이 막힐 것 같답니다. 그래서 말인데 여러분의 학업 실적의 성과는 잘 되가나요. 겜훈장이면 겜훈장이지 남의 사생활까지 참견이냐는 그런 생각은 안하셔도 되요 왜냐하면 그냥 한번 해본 소리이니까요!!?

Q 안녕하세요! SS를 보유하고 있는 유저입니다. 제가 언듯 듣기론 SS용 파이팅바이퍼즈에 숨겨진 캐릭터가 다수 있다고 하던데 고를 수 있는 방법을 알려주세요. 또 다른 묘수도 있으면 가르쳐 주세요.

손희승/

A SS용 바이퍼즈에는 많은 비기들이 있습니다. 그중에 갑자기 난입을 하는 펩시맨입니다. 이 캐릭터는 B.M을 클리어하고 싱글 플레이시 불쌍하게 얻어 터지면 플레이어가 불쌍했는지 갑자기 첼린저 문자가 나타납니다. 그 다음부터는 펩시맨을 사용할 수가 있습니다. 그리고 곰은 펩시맨을 고를 수 있게 되면 저절로 출현한답니다. 두번째 하니 치마를 벗기는 법을 알려드리죠. 프랙티스 모드에서 하니의 기술들을 모두 O.K 시키고 캐릭터 선택화면에서 X버튼을 누르고 골라 플레이시 아머를 벗으면 펑하고 마술을 부리면서 하니의 치마가 날아갑니다. 그리고 옵션의 비기들은 이번호 공략을 참조하시기를 바랍니다. 그럼 이만..

겜훈장의 배낭여행

최우진/

Q 안녕하세요? (하하~ 다들 이렇게 시작하더군요.) 저는 텔레파시 퀴즈에 응모해 새턴을 노리고 있는 사람입니다. 다름이 아니라 얼마전에 삼성새턴용 '드래곤 포스'가 한글판으로 나온다던데 언제쯤 나오게 될까요? 또 한글판 게임 CD가 세가새턴에서도 플레이가 되는지 알고 싶습니다. 꼭 좀 알려주세요!

무명씨/

A 드래곤 포스의 한글화는 유감스럽게도 취소되었습니다. 그리고 한글판 게임 CD는 세가새턴에서도 무리없이 잘 돌아갑니다. CD자체에서 한글을 지원하기 때문이죠. 예를들면 한글판 게임 '미스트'가 있는데 세가새턴에서도 즐길 수 있습니다.

Q 안녕하세요! 겜훈장님. 저는 게임을 아주 사랑하는 소년입니다. 다름이 아니라 제가 묻고 싶은 것은 바로 며칠전에 산 PS용 '스파제로2'입니다. 진 고우키가 난입해 와서 몇번의 수련끝에 겨우 이겼습니다. 전작에서는 고우키를 이기고 세이브를 하면 커맨드를 입력하지 않고 고를 수 있었습니다.

그런데 스파제로2에서는 안되더군요. 물론 진고우키를 말하는 것입니다. 마지막까지 한번도 지지않았죠. 레벨이 낮았던 것도 아닙니다. 레벨 5로 클리어했지만 나오지 않는군요. 선택법을 꼭 가르쳐주시고 숨겨진 모드 등이 있다면 알려주세요.

김승언/

A 이번에 나온 PS용 스파제로2는 전작과는 달리 숨겨진 캐릭터별로 각각 커맨드를 입력해야 고를 수 있습니다. 전작처럼 특정 조건을 만족시키면 고를 수 있는 것이 아닙니다. 진고우키 선택법은 다음과 같습니다. 〈 1.고우키에 커서를 맞춘다 2.SELECT버튼을 누른다(마지막까지 계속 누르고 있어야 한다.) 3.커서를 다음과 같은 순서로 옮긴다. 아돈->춘리->가이->로렌토->사쿠라->로즈->버디->고우키->베가->단->고우키 4.SELECT버튼을 계속 누른 채로 다른 버튼을 눌러 고른다.〉 또, 진 고우키 고르기에 성공한 후 메모리카드에 저장해 놓으면 다음번에는 커서를 고우키에 놓고 SELECT버튼을 3초이상 누르고 있는 방법만으로 간단히 고를 수 있습니다.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 겜훈장님께 죄송스럽습니다. 그 이유는 이미 한물간 게임에 대해서 여쭈어보려고 하기 때문입니다. 제가 질문할 게임은 SFC용 '실황 월드사커2'입니다. 저와 저희 아버지는 축구광이라 늦게나마 이 게임을 구입했습니다. 나온지 벌써 1년이 넘었지만 비법이 많다고 해서 뻔뻔하게 펜을 듭니다. 제발 비법을 알려주세요. (2002년 월드컵이 잘 되길 기원하며) * 아버지도 기대하고 계십니다.

안종원/

A 아버지와 아들이 축구광이시라고요? 저도 축구광인데.. 정말 반갑군요! 실황 월드사커2에는 특별한 묘수는 없습니다. 단, 심판을 개로 바꾸는 묘수가 있는데 이것을 가르쳐 드릴게요. 실황 월드사커2의 로고가 나올 때 2P 패드로 ↑↑↓↓←→←→BA를 입력해주세요. 빨리 입력하는 것 보다는 정확히 입력해야 합니다.

Q 겜훈장님 안녕하세요? 저는 PS를 한달전에 구입한 유저입니다. 제가 물어보고 싶은 게임은 '포포로크로이스 이야기'인

게임 CD가 갖고싶은 겜훈장

허윤창/

데 사천왕이 마왕을 부활시키려 할때 주인공과 동료들이 등장하여 드룬과 싸우게 되는데 드룬은 너무나도 강합니다. 겜훈장님. 드룬을 쉽게 이기는 방법을 알려주세요. 그리고 토발 NO.1에 대해서 좀 묻겠습니다. 숨겨진 4명의 캐릭터는 어떻게 하면 고를 수 있습니까? 꼭 좀 알려주세요.

채희승/

먼저 포포로크로이스 이야기의 답변입니다. 특별한 묘수는 없습니다. 하지만 제가 사용한 방법을 알려드리지요. 가미가미 마왕의 가미가미 캐논과 백기사의 직접공격을 주로 하시고 피에트로는 히트 브레이즈를 적절히 사용합니다. 나르시아는 수호의 바람 마법을 사용하되 캐릭터들의 H.P가 떨어지지 않도록 회복을 자주 해줍니다. 토발 NO.1의 숨겨진 4명의 캐릭터는 퀘스트 모드의 보스입니다. 각각의 던전을 클리어하면 고를 수 있습니다.

안녕하세요? 저는 PS 유저입니다. '파이터즈 스워드'를 즐기고 있는데 왕을 고를 수가 없군요. 마지막 왕을 고르는 방법을 알려주세요.

노덕진/

캐릭터 선택 화면에서 다음과 같이 입력합니다. ←←↓→→↑→↓→→↑←← 입력 후 시간이 3초가 될 때 START ○+X 이 방법을 사용하면 참홍랑 무쌍검의 최종 보스인 참홍랑을 고를 수 있습니다.

겜훈장님 안녕하십니까? 저는 PS유저인 안성진이라고 합니다. 제가 보낸 엽서가 뽑히지 않아서 다시 보냅니다. 저의 질문은 '포포로크로이스 이야기'입니다. 2장에서 대포에 의해 고드립 광산에 떨어진 후 나그로를 만난 후 엘리베이터를 타고 올라간 뒤 동굴 하나를 지나면 동굴 입구 두개가 나옵니다. 그런데 동굴이 하나로 연결되어 있어서 도무지 갈 곳이 없습니다. 책을 보면 곧 나르시아와 만나게 된다지만 도무지... 어떻게 해야만 길을 찾고 나르시아와 만날 수 있습니까?

안성진/

나그로를 동료로 하고 돌아다니다 보면 바위로 막힌 곳이 있을 겁니다. 나그로가 동료일 경우는 이것을 통과할 수 있습니다. 바위 통과 후 조금만 더 진행하면 나르시아를 만날 수 있습니다.

안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 이번에 게임을 하다가 막히는 곳이 있어서 엽서를 보냅니다. 다름이 아니라 '제4차 슈퍼로봇대전'(PS용)에서 요정을 얻어 레벨 업할 수 있다고 게임챔프에서 보았습니다. 그런데 어떻게 요정을 얻나요? 요정을 얻는 방법을 가르쳐주세요.

김남중/

겜훈장은 대머리?

권순환/

제4차 슈퍼로봇대전에는 특정 장소에 아이템이 숨겨져 있는 것 아시죠? 요정은 바로 그와같은 방법으로 찾습니다. 제17화 대장군 가루다의 비극 스테이지에서 단바인이 (2,40)의 장소로 가면 요정을 얻게되고 최강의 오라배틀러인 사바인을 얻을 수 있습니다.

아악!! 이 비명소리가 들리시옵니까? 겜훈장님. 이것은 '바이오하자드'때문에 어느 착하디 착한 아이(과장 약간)가 돌아버리려고 하는 소리입니다. 무슨 소리냐면 저는 겜챔프 6월호를 보고 '바이오하자드'를 시작하게 된 PS유저입니다. 제가 궁금한 것은 COURTYARD 1F에서 COURTYARD B1로 가는 길을 보다 자세하게 '정말로,무지무지하게' 알고 싶습니다. 제가 돌기전에 꼭 좀 알려주십시오. 그리고 마지막으로 한가지. 엽서의 챔프 게재는 추첨에 의한 것입니까? 선착순에 의한 것입니까? 모두 게재합니까? 이것도 저것도 아니면 겜훈장님이 선별해서 하는 것입니까? 알고싶습니다. 그럼 이만 마치겠습니다.

이재홍/

중앙 홀의 벌집 뒤에 있는 탁자로 가면 002호실의 열쇠가 있습니다. 이 열쇠를 가지고 002호실로 가면 연구 보고서를 볼 수 있고 책장 뒤의 비밀통로를 발견할 수 있습니다. 이 비밀통로로 들어가면 지하로 갈 수 있습니다. 또 엽서 게재는 추첨에 의한 것입니다. 단, 챔프 마감기간 내에 온 엽서중에서 추첨합니다.

안녕하십니까? 겜훈장님. 제가 이렇게 펜을 든 이유는 새턴용 '파이팅바이퍼즈' 때문입니다. '파바'에 나오는 옵션 PLUS에 있는 PORTRAIT위에 있는 항목(이름을 모르겠어요.)을 눌렀더니 갑자기 ?????표가 되면서 오리지널 캐릭터 펩시맨이 나오지 않습니다. 세이브 데이터도 지우고 엔딩도 수십번 봤지만 나오지 않습니다. 제발 펩시맨을 나오게 해주십시오. 꼭 부탁드립니다.

윤용락/부산시

윽~! 우찌 그런 엄청난 일을 당하시다니. 그 펩시맨 리셋은 한번 선택하면 펩시맨이 집으로 돌아가 버리게 하는 것입니다. 그렇다면 다시 집으로 돌아간 펩시맨을 불러내야겠죠? 그 방법은 다시 플레이를 하셔서 불쌍하도록 얻어맞으십시요. 조금씩은 덤비기도 하십시요. 그러면 초기의 펩시맨 출현신이 다시 재생됩니다. 겜훈장은 펩시맨의 출현신이 너무 재밌어 여러번 했답니다. 앗! 지금 생각 난건데요.. 그건 사운드 테스트를 하면 된답니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 새턴을 가지고 있고 질문이 많은 유저입니다. 먼저 '두근두근 메모리얼'에 대해서 물어보겠습니다. 저는 다른 엔딩은 다 봤는데 시오리의 엔딩만은 죽어도 보지 못하겠더군요. 어떻게 쉽게 볼 수 있는지 가르쳐주세요. 또 '드래곤 포스'를 즐기는데요. CD가 처음에는 잘 돌아가다가 갑자기 꺼져버리는데 이럴 땐 어떻게 하나요? 꼭 가르쳐 주세요.

어성찬/

시오리 엔딩을 보는 묘수는 없습니다. 하지만 시오리 엔딩을 보는 조건을 알려드리겠습니다. 시오리의 엔딩을 보기 위해서는 3학년 졸업할 때 모든수치가 130 이상이어야 합니다.(스트레스 제외) 다른 수치는 올리기 쉽

지만 근성을 올리는 것이 쉽지 않을 것입니다. 근성은 운동을 열심히 하면 올라갑니다. 우선 다른 수치들을 130 이상으로 충분히 올려놓고 마지막에 열심히 운동을 해서 근성을 올리는 방법과 근성등의 여러가지 수치를 꾸준히 올리는 방법의 두가지 방법이 있습니다. 또 다른 캐릭터들의 폭탄을 미리미리 처리해야만 합니다. CD가 돌아가다가 갑자기 꺼진다면 새턴 본체에 문제가 있는 듯 합니다. 삼성새턴이라면 삼성에 AS를 맡기시는 것이 좋을 듯 합니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS유저입니다. PS용 '스트리트 파이터 제로2'에서 드라마틱 모드는 있는지, 진짜 춘리는 어떻게 고르는지 가르쳐주십시오. 제발~~~ 이상 질문을 마치겠습니다. 존경하는 겜훈장님 안녕히 계십시오!

이혁교/

우선 스트리트 파이터 제로2는 드라마틱 모드가 없습니다. 그리고 슈스파2X판의 춘리를 고르는 방법은 커서를 춘리에 맞추고 SELECT버튼을 3초 이상 누릅니다.그리고 선택하면 슈스파2X판의 춘리를 선택하실 수 있습니다. 참고로 이 춘리를 사용하시면 기공권의 커맨드가 모아서 사용하는 것으로 변합니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 너무너무 질문이 많은 유저입니다. 하지만 하나만 물어볼게요. PS용 '스트리트 파이터 제로2'를 즐기고 있는데 PS용이 아케이드용보다 데미지가 적더군요. 아케이드용처럼 데미지를 많이 줄 수 있는 방법이 있으면 좀 가르쳐 주세요. 그럼 이만 안녕히계셔요.

조만식/

데미지의 조절은 아케이드모드로 즐기실 때는 옵션에서 조절합니다. 옵션 메뉴를 자세히 보시면 데미지라는 메뉴가 있을 것입니다. 여기서 수치를 올리면 데미지의 양이 늘어납니다. 또 VS모드에서는 캐릭터를 고른 후 핸디캡 설정에서 데미지의 양을 조절할 수 있습니다.

안녕하세요? 저는 PS용 '노엘'을 즐기고 있는 게임맨입니다. 제가 물어볼 것은 노엘에서 여자 만나기 입니다. 노엘을 열심히 하고 있는데 두명의 여자 캐릭터를 못 만나겠어요. 어떻게 해야 만날 수 있죠?

무명씨/

노엘은 '소개'를 통해서 여자친구를 만날 수 있습니다. 첫번째 친구와 친하게 지내다 보면 다른 친구를 소개시켜 줄 것입니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 요즘 감기가 지독한데, 몸은 건강하진지요.. 저는 올해부터 게임에 관심을 갖게 되어 모르는 게임용어,기술 등이 많습니다. 귀찮더라도 자세히 가르쳐주세요. '킹오파 시리즈'에서 가드캔슬~ 가드캔슬~, 캔슬 뇌광권 등 '캔슬'이라는 글자가 들어간 것이 많습니다. 도대체 '캔슬'이 무엇입니까?

한정호/

캔슬(CANCEL)은 취소라는 뜻입니다. 그러니까 어떤 동작을 재빨리 취소하고 다른 동작을 취하려고 할 때 캔슬이라는 단어를 사용합니다. 풀어서 말하면 가드 캔슬은 방어 동작을 재빨리 취소한다 라는 뜻이죠.

안녕하셔요? 겜훈장님. 제가 물어보고 싶은 것은 2가지입니다. 먼저 '철권2'의 게임모드는 몇개이며 사용할 수 있는 방법과 챔프 티켓 1년치로 받을 수 있는 단행본은 무엇이 있습니까?

문대식/

철권2의 게임 모드는 총 6가지입니다. 아케이드 모드, VS배틀, 팀배틀, 타임어택, 서바이벌,연습 모드가 있습니다. 챔프티켓 1년치로 받을 수 있는 단행본은 챔프에서 발행한 여러가지 공략집들, 게임에 관한 책들(웃는 닌텐도 달리는 세가, RPG 환상사전 등) 등이 있습니다.

안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 요즘 새턴의 '파이팅 바이퍼즈' 때문에 고민하고 있습니다. 왜냐하면 한번 세이브했던 것을 끄고 다시하면 몽땅 지워져 있어서 할 때마다 펩시맨과 마러를 골라야하는 불편함이 있습니다. 원래 그런 건가요? 그리고 제가 가지고 있는 CD는 게임이 시작하기 전에 무슨 일본글이 나오는데 이건 제가 새턴 본체의 세이브를 많이 지웠더니 그럽니다. 관계가 있나요? 그리고 마지막으로 파이팅 바이퍼즈를 하다보면 중간중간에 세이브라고 나오던데 이건 원래 그런건가요? 아니면 제것만 그런 건가요?

박상준/

여보세~요~... 새턴이 고장이예요 고장! 큭큭 놀라셨죠! 파이팅 바이퍼즈는 정확히는 한 347메모리바이트가 필요합니다. 이 정도가 없으면 게임을 할 때 마다 반복에 또 반복을 해야 됩니다. 이것이 왜 그렇게 많이 차지하냐면 비기들의 기억, 그리고 프랙티스 모드에서의 캐릭터 마다 K.O.의 기록, 그리고 VS 모드의 실적 기록및 6명의 숨겨진 캐릭터 메모리 등등 이런것으로 인하여 메모리를 많이 사용하기 때문에 이 게임을 하게 되면 RPG 게임은 손도 못대게 되는 것이죠. 그리고 게임 시작전 일본어가 나오는 것은 파이팅 바이퍼즈 게임을 플레이 하시기에는 메모리의 용량이 얼마큼 든다고 알려주는 것입니다.

세번째 질문의 답은 상준군이 플레이를 하다가 '이건 너무 멋져! 이건 나만이 할 수 있는 걸거야!!' 이런 경기를 L,R버튼으로 저장하는 화면을 불러내어 나중에 심심할 때 시청하는 시스템이랍니다. 그리고 이것은 8개정도 밖에 저장이 안됩니다. 멋진게 아니면 아예 저장도 하지 마세요. 에비션 모드가 있지 않습니까? 거기서 기록되어있는 플레이를 보시고 따라해 보세요. 아마 재밌을 겁니다.

제2의 겜훈장?

김범철/

알림!

겜훈장이 앞으로 게임진행에 관한 질문만 받게 변경되었습니다. 앞으로 하드웨어나 소프트웨어, 메이커에 대해서 알고 싶은 엽서는 "챔핑의 H/W & S/W 연구실"로 보내주세요

팡팡 스튜디오

이번달에는 정말 콧물 없이는 읽을 수 없는 사연들 뿐이였어. 학비를 벌기 위해서가 아니라 오로지 게임기를 장만하기 위해서 신문을 돌리고 막노동할 생각을 하다니... 콧방귀를 너무 뀌다보니 편지지 마다 모두 콧물 투성이더라구~ 나도 내일부터 요쿠르트 배달이나 해 볼까? 건강한 하루를 시작하기 위해서! "끝에 부업까지~ 정말 웃기는 우주 괴물이라니까(송백정 왈)"

자는 동생도 다시 보자! 3,000점

팡팡스튜디오 탈락자 3연패에서 탈출할 챔프광 찡기기맨이라고 합니다. 찡오님! 제가 겪은 최악의 사건을 한번 들어보십시오. 여름 방학때 할머니집에서 킹오파 95를 하는데 전화가 오더군요. 아빠에요 "하룡아 밥 먹으러 와." 그래서 전 여느때와 같이 집에 가서 밥을 먹고 할머니집으로 왔는데... 제 방 창문이 활짝 열려 있더라구요. 예감이 이상했어요. 그리서 집으로 들어와 방문을 활짝 열었더니 TV 옆에 있던 국보 1호가 없어졌지 뭐에요. 불과 40분 만에... PS를 친구에게 너무 자랑했나?

절망적이었어요. 바로 이 날이 8월 13일. 눈물로 지세운 다음날. 아침 10시쯤. 문뜩 머리속을 스쳐가는 결정적 아이디어! 혹시 플스를 매장에 팔지 않았을까? 이런 생각을 하자 빛의 속도로 전화기 연타!!! 제 사연을 얘기했더니 아줌마께서 PS 초기 모델을 팔러 온 사람이 있데요. (제께 SCPH-1000이거든요) 그래서 부랴부랴 버스를 타고 날아가 보니 어맘! 제께 거기 있더라구요. PS를 보자마자 쓰러졌어요. 긴장이 풀려서. 찡오님! 범인 궁금하지요? 범인은 다름아닌 제 친동생! 내가 못살아~~

PS. 난 지금 찡오야 먹으면서 찡오에게 글을 쓰고 있답니다. 냠냠.

김하룡 /

찡오의 답신

동생을 얼마나 못살게 굴었으면 형 보물단지를 내다 팔아버렸을까! 그 동생 맘 쩍끔은 알겠다. 분명 플스 근처에는 얼씬도 못하게 했을 게 분명하다구! 같이 사이좋게 했다면 그런 막마음을 먹을 리 없지. 죄를 미워하되 사람을 미워하지 말라.

하지만 동생도 정말 해도 너무 하다. 어떻게 그런 얍삽한 생각을 했을까? 이왕 일을 치려면 적어도 완전범죄를 노려야지! 어휴 그런 개망신이 어딨어. 이제 몇달은 식구들 앞에서 다닐 때 발꼬락을 향해 묵념을 해야겠군!

형 머리가 X-아이 정도로만 여유있게 돌아갔다면 영원히 들키지 않는 건데...

레이 스테이션을 가지고 있는 아이들을 보면 훔치고 싶다는 생각이 들곤합니다. 주의 사람에게 돈을 빌리려 해도 돈도 안 빌려 주고, 저는 챔프만 보면서 손가락을 빨고 있습니다. 찡오님! 제발 너그러운 마음으로 저를 뽑아 주세요! 안 그러시면 저 머리 폭발합니다.

김용진 /

찡오의 답신

내가 보기엔 벌써 폭발한 거 같은데 뭘! 그렇지 않고서야 어떻게 그런 발칙한 생각을 할 수 있겠어! 아무리 갖고 싶다고 해도 그런 생각을 하면 안 돼에지이~ 또 내 얘기를 안할 수 없군. 이 찡오도 간드라메다에서 그 멋진 페로페로 요술봉하나 갖고 싶어서 그렇게 날이면 날마다 애원했지만 지구에 떨어지기 전까지 그 구진 요술몽둥이로 버텨야 했다구. 하기야 친구들에게 좀 주눅이 들긴 했지만 우리 아빤 그런 찡오 맘을 언제나 묵사발 내버리셨어. 아~ 하지만 모든 것이 다 그립기만 해!

용진! 정신차렷~ 그렇지 않으면 정신병원 창살보다 더 튼튼한 창살 속에 갇히고 말테니까.

게임샵에 갈 땐 반드시 엄마 팬티 스타킹을... 2,500점

안녕하세요? 저는 대전 촌놈 상헌이라고 합니다. 제가 편지를 쓰는 사연은 바로 이러합니다. 저와 제 친구 주원이는 오락기가 없었습니다. 그래서 돈을 모으기 위해 신문 배달과 광고지를 돌려 드디어 185,000원을 모았지요. 드디어 SFC를 사기위해 D-DAY를 8월 29일로 잡아놨었지요. 그날이 눈물을 흘리는 날인지도 모른 채 말입니다. 드디어 D-DAY SFC를 사기 위해 상가로 나갔지요. 그런데 상가 안으로 들어가는 순간 누가 어깨동무를 하는 것이었어요. "야 잠깐 저기로 가자." 순간 깡패라는 것을 알아채고 도망가려 했지만 어깨를 감은 팔힘이 왜 이리 센지 그냥 끌려가서 돈을 8,5000원만 남기고 모두 빼앗겼지요. 애원하다가 괜히 저만 한대 맞았지요. 그래도 이런 일이 있을 것 같아 주원이와 양말 속에 넣어둔

어머니! 날 이대로 두면 솜바지를 싸들고 면회를 와야 할 겁니다 2,500점

안녕하세요! 새턴을 가지고 싶은 꿈 많은 대전에 사는 진이라는 독자입니다. 저는 용돈의 50%를 저금합니다. 새턴이 얼마던가요? 1000원 넘죠? Ha Ha!

몸이 얼어 붙죠? 전 이미 썰렁계에서 이름난 썰렁 왕자에요. 저는 새턴이나 플

80,000원은 뺏기지 않았지만요. 그래서 SFC는 샀지만 그것은 주원이 것이였죠. 또 팩도 복사팩이었어요. 아니 민주주의 국가이고 복지국가인 우리나라에서 이래도 되는 겁니까? 앞으로 깡패 없는 세상에서 살고 싶군요. 그럼 안녕히...

이상현 /

띵오의 답신

이왕 양말 속에 넣는 거 몽땅 넣었으면 좋았을걸...

아마 그 돈을 빼앗아간 깡패들도 지금 그렇게 맘이 편하지 만은 않을꺼야. 정말 안타까운 사연들이 너무도 많아 띵오는 정말 분을 참지 못하겠어. 으악~ 너무 힘을 줬군. 정의의 용사 띵오가 되고 싶지만, 초능력도 사라지고 지금 이 몸은 너무 초라해. 매일 김또강 치약이나 짜주고 있으니 말이야...

초능력이 살아나기만 해봐! 씩씩~(분해서 내는 소리가 아님. 초능력을 되살리기 위해 코구멍에 기를 불어넣는 소리)

내 깐죽이 전법에 걸려들면 모두 화병에 앓아 눕고 말걸! 2,000점

저는 지난달에 PS에서 미니컴보이로 전락해 버린 그 아이입니다. 띵오님 말씀대로 『젤다의 전설』. 아주 재밌더군요. 하지만 미니컴보이는 장시간 오락을 하면 질리더군요. 그래서 봉봉실로 눈을 돌렸죠. 철권2하나는 제가 동네 오락실에서 짱이었는데 근 한달간 안간 사이에 다른 형이 짱을 차지하고 있더군요. 그래서 제가 100원을 넣고 도전하여 내리 10판을 깨지게 했죠.

벽에 붙은 거울로 화난 표정의 형을 보니 기분 째지더군요. 그런데 그 형이 저에게 다가와 뒤통수를 냅다 '빡 빡'하고 때리는 것이 아니겠습니까. 그러면서 "너 한번만 더 이기면 죽어!" 하더니 다시 도전하더군요. '감히 고귀한 내 뒤통수에 손을 대나니, 여지껏 이런 수법으로 짱을 차지했군. 어디 초꼽사리를 받아봐라!'라는 생각을 하고 저는 두판을 손한번 못쓰게 하고 퍼펙트로 이겨버렸습니다. 그리고 얼른 자리에서 벌떡 일어나 냅다 튀었죠. 한 30분 뒤에 오락실 문을 빼꼼 열어보니 아까 그 형이 건너편 자리에서 아직도 오락을 하고 있더군요. 저는 쥐도 새도 모르게 반대쪽 오락기로 다가가서 전원을 팍! (저희 동네는 2P쪽에서 전원을 끄면 1P쪽도 그냥 꺼지거든요) 히히~

그리고 어떻게 됐냐구요? 볼 것도 없이 냅다 튀었죠. 저는 그 형이 오락실을 옮길 때까지 이 짓을 계속할 생각입니다. 협박에 그냥 저줄 수밖에 없었던 우리 동네 아케이드 유저들을 위해!

전대식 /

띵오의 답신

정말 대단한 용기야! 그러다 걸려서 뼈도 못추리는 사태가 벌어지면 어쩔려구! 그 형이 오락실을 옮기기 전에 니가 먼저 집을 옮겨야 될지도 모른다고... 요즘 깡패들이 얼마나 악질인데. 어휴! 무서워서 어쩌나~

하지만 띵오가 건투를 빌어줄게! 제발 들키지나 말라구. 매스컴을 탔으니 대식아 넌 이제 똥파리 목숨이다. 하지만 너무 띵오를 원망하지는 말아줘! 그저 너에게 점수를 듬뿍 주고 싶은 맘에서...

스틱하나 장만하려다 밀가루 방망이로 반죽이 될지도... 2,000점

안녕하세요. 저는 한달의 기간을 두고 PS를 마련하려고 노력 중입니다.

제 친구가 얼마전 SS에서 PS로 바꿨는데 그 녀석한테 포포로크로이스 이야기를 조금만 하자고 했더니 "RPG는 혼자서!"라고 하잖아요.(친구도 아냐!) 그래서 저는 PS를 사려고 결심, 일요일날 막노동을 하려고 그 친구와(이 녀석은 스틱 1개 더 사려고) 약속했습니다. 일요일 새벽 5시쯤에 일어났다가 다시 잤더니 6시가 되어 있었어요. 밥도 못먹고 집에다는 농구하러 간다고 하고 막노동을 주선해 주는 데 갔습니다. 그런데 가는 날이 장날이라고 평소에 없었다는 사람이 꽉 차 있었습니다. 그리고 늦게 와서 일을 못했습니다. 일당 3,7000원이 날아가는 순간이었어요. 다음주에는 꼭 일찍일어나야 겠습니다. 팡팡님! 제가 PS를 살 수 있도록 기원해 주세요.

추 일 /

띵오의 답신

꿈도 정말 야무딱지군!

아마 잠 안 자고 꼭두새벽에 나갔어도 너흰 퇴짜맞았을 게 뻔하다구. 꼬맹이들에게 그런 위험한 일을 시킬 아저씨들이 이세상에 어딨어. 만약 일을 해서 그 돈을 벌었다고 해도 아마 파스 값으로 다 날릴테니 괜히 힘쓰고 눈물 빼지 말길 바래! 그런 너희들 생각을 엄마가 아시면 아마 밀가루 방망이를 들고 쫓아 오실테니까!

띵오 팬클럽 1,000점

최우형 /
박용주 /
유혁준 /
제종주 /
허창완 /
박 훈 /
조희욱 /
김 원 /
이원규 /
오정민 /
노희동 /
정명진 /
조영준 /
박형민 /
여태민 /
신진우 /
신승환 /
김상윤 /
김규만 /
배오석 /
박은성 /
남현재 /
신준섭 /
김태형 /
최용석 /
김선호 /
고명국 /
이지운 /
전현구 /
최민규 /
배성진 /

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

챔프 쌤쌤 마당

챔프 쌤쌤 마당은 챔프 가족 여러분이 저렴한 가격으로 원하는 물건을 사고 팔고 교환하는 곳입니다. 음비법 때문에 일본어 자막이 들어간 게임(RPG 게임 등)은 매장에서 구입하기가 힘들어졌습니다. 게임을 즐기고 싶어도 게임 CD를 구입할 수 없어서 고민하시는 분은 이 코너를 이용해 교환 또는 매매로 서로 돌려가며 게임을 즐길 수 있습니다. 게임챔프를 이용해 사고 싶은 물건이나 팔고 싶은 물건이 있다면 게임챔프의「챔프 쌤쌤 마당 담당자」앞으로 엽서를 보내시거나 PC 통신을 이용해 주세요.

사고

살 물건	구매 조건	연락 방법	이름, ID
PS 주변기기	가격 절충	[illegible]	이상용
96년 발매된 PS용 모든 게임	각 1만~2만원	[illegible]	권대혁
SS 비철건+아날로그 스틱	가격 절충	[illegible]	정규원 VX2378
SFC+ 패드2개+DQ6 등 게임 6개+ GB+게임3개 +주변기기	SFC+패드2개 4만5천원 팩 각 1만원 GB 2만원 등	[illegible]	무명씨
PS KOF '95+ 메모리카드+조이스틱	5만5천원	[illegible]	박종군
SFC FF시리즈(4~6)+ 케이스+공략집	각 3만원. 단, 케이스 포함시+3천원	[illegible]	장주원
건그리폰, 버파키즈, 알버트	3만~3만5천원	[illegible]	CYJ1
PS 두근두근 메모리얼	3만~4만원	[illegible]	GOLD609
SFC+패드2개	4만원	[illegible]	NBA2002
NG 킹오파95, 96	가격 절충	[illegible]	HL5BWT
N64 본체	20만원 내외	[illegible]	BOSS210
페트레이버 극장판 1, 2	가격 절충	[illegible]	FREEWAYS
PS 포포로 정품	3만5천~4만원	[illegible]	YUN15
PS 컨버터 칩	가격 절충	[illegible]	CHOOMK
N64+팩	25만원	[illegible]	우영 SEGA15
카멜레온칩	5만~6만원	[illegible]	S540218

팔고

팔 물건	판매 조건	연락 방법	이름, ID
PS+패드2개+스틱2개+ 메모리카드+복사CD 8장	39만원 또는 핸디겜보이 + 튜너+24만원	[illegible]	서상수
PS 위대한 드래곤볼 전설+ 철권2+모터툰2	각 4~5만원	[illegible]	주중민
SFC+패드2개 + 알팩 7개+주변기기	8~10만원	[illegible]	하상범
PS 각명관(복사)	1만원	메일	PHIL01
PS 조이스틱	2만8천원	메일	CJY1
PS(1000)+패드2개+S단자	19만원	메일	JCU33
SS+주변기기 DMAYJW+CD 5장	가격 절충	메일	
PS+패드2개+S단자+정품CD 3장+복사CD 5장+메모리카드	35만원	메일	JCU33
복사CD 5장 VVK3957(토발 등)	5만원	메일	
PS+패드2개+메모리카드+ CD 3장	27만원	메일	DAMBI
분노의 폭발	2만5천원	메일	HCM3040

쌤쌤하고

교환 물건	쌤쌤 조건	연락 방법	이름, ID
SFC+패드2개+알팩2개+ 컴게임2개+5만원	SS 또는 PS	[illegible]	박지수
삼성SS+패드2개 +CD 2장	PS+철권2	[illegible] 903호	하영재
PS+패드2개+메모리카드+CD 2장	N64+마리오64	[illegible]	노덕진
MD+패드2개+스틱1개+팩다수 +만화책 다수	SS+킹오파95+스틱 1개 또는 PS+킹오파95	[illegible]	정세윤
PS+주변기기+CD 4장	SS+주변기기+CD 3장	[illegible]	FROG13
어스토니시아 스토리	PC게임 위저드	[illegible]	JIHO321
SFC+팩 2개	미니컴보이	[illegible]	HL5BWT
CD 플레이어	게임기어	[illegible]	TOP10
킹오파95+판저프바이	파이팅 바이퍼즈	[illegible]	R2[illegible]

게임챔프 '96.11 NOeL

게임챔프 '96.11 NOeL

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다. (단, 단행본 우송료는 본인 부담)

이달의 명장면

아~! 안녕하십니까? 이달의 명장면을 사랑하는 여러분! 지난 한달을 잘 보내셨는지요! 그동안 날씨의 변동이 좀 심했었는데 무슨 피해는 없었는지요? 아니! 갑자기 웬 걱정이냐구요? 그건 말이죠, 그..건 그냥 해 본 소리라고나 할까요? 으윽~!(한대 맞는 소리) 이제 곧 챔프의 4주년을 맞이하는 이 시점에서 과거를 돌이켜 보니 아른한 기억들이 떠올라서 그만.... 그럼 10월달을 보람있게 보내기를 바라며. 안녕!!

이달의 1위는?

1위/ PS,SS 미소녀 총집합

플스, 새턴의 게임들을 간단하게 편집해 보내주셨습니다. 신작게임이 주를 이루었고 마지막에는 애니메이션 한편을 함께 동봉해 주셨습니다. 재호군은 이 여러 게임들을 녹화하는데 하룻밤을 꼴딱(?) 샐 지경까지 갔다고 하는데 과연 믿어도 되는 사연인지... 하여튼 1등으로 당첨되신 걸 축하합니다.

천재호 /

이달의 2위는?

2위/덱 애슬릿 외 다수

좀 늦은 감이 없지 않지만 이분은 아버지까지 동참하셔서 이달의 명장면에 보낼 테이프를 작업하셨다고 쓰여 있더군요. 테이프 위에는 이영남(아빠) 라고 큼지막하게 써 있는 것을 보고 2위로 올렸습니다. 작품은 덱 애슬릿, 걸리버 보이, 알버트 외전 외에 다수 보내 주셨습니다. 2등 축하해~요!

이용일/

이달의 3위는?

3위/ 오버 블러드

이달의 3위는 자신이 최고라고 자칭하는 박종군이 3위를 차지하였습니다. 종군군의 편집 성의는 대단하였는데 윽! 이번달은 왜 그런지 응모자마다 화면의 해상도가 엄청 떨어지더군요! 그러나 PS용 『파이터즈 스워즈』, 『스파 제로2』, 마지막으로 『오버 블러드』를 멋있게 녹화하여 보내주셔서 3위로 올렸습니다.

박종군 /

이달의 4위는?

4위/ 신세기 에반게리온

은석군은 에반게리온의 1, 2편을 보내주셨습니다. 은석군 카피를 엄청한 것 같더군요! 이것도 카피본이죠! 한 3번은 했을 거예요. 화려한 그래픽과 매니어들의 선풍적인 인기를 얻고 있는 에반게리온, 프린세스 메이커를 제작한 가이낙스의 야심작이죠! 축하합니다!

최은석 /

이달의 5위는?

5위/독수리 5형제 외 다수

테이프의 오프닝에 버파1, 버파2, 버파키즈, 엔딩 등을 차례로 녹화하여 보내 주셨습니다. 그런데 불만점이 있는데 앞부분은 화질은 괜찮던데 뒷부분의 애니메이션들의 화질은 차마 눈뜨고는 볼 수가 없었습니다. 그런즉 성욱군의 열의와 성의 그리고 다양한 장면들을 담아 보내주셨기에 5위에 올리는 바입니다.

정성욱 /

피나는 노력이 명장면을 낳을줄이야!

'이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 남녀노소 불문하고 응모할 수 있으며 폭도 다양한 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 늦지 않게만 보내주세요. 상품도 고정되어 있지 않습니다. 이번달에는 천재호군이 영예의 1위를 차지하였는데 원하는 PS 소프트웨어를 받게 되었습니다. 그 외에 응모자들에게는 챔프점수 1,000점씩 드리겠습니다. 그리고 테이프 아무곳에나 본인의 집주소와 이름을 꼭 기입해주셨으면 하는 바램과 다음과 같은 보기를 보시고 나도 할 수 있겠군 하는 것을 골라 도전해보세요! 그럼 안뇽~~

1. 게임속의 특이한 점.
2. 애니메이션
3. 멋진 편집 그리고 챔프에 15일 까지 도착

■ 보내실곳

우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
운민빌딩 2층
월간 게임챔프 『이달의 명장면』 담당자 앞.

고바위 프로필
나이: 이것만은 비밀
키: 딱 170cm
좋아하는 장르: 롤플레잉
싫어하는 음식: 생선류와 바나나
좋아하는 음식: 레스토랑 정식 종류를 제일 좋아함
보유 게임기: 새턴, 플레이 스테이션, MSX, 슈퍼 알라딘보이

고바위 충격 속보!!

●**긴급속보** : 특보를 알려드리겠습니다~.
그 동안 고바위를 사랑하시는 많은 독자들의 성원으로 '고바위의 뒤죽 박죽 게임퀴즈'가 파워 업하게 되었습니다. 시행은 창간 4주년호인 12 월호(11월 1일 발행)부터입니다. 정말로 기대되는 순간이겠죠!

●**상품 내역**

• 1등	PS	1대
• 2등	SS	1대
• 3등	N64	1대
그 외 10명 챔프점수 500점		

날이~날이~ 갈~수록 어려워지만 간다는 독자들의 의견을 수렴.. 이 고바위는 각성의 눈물을 아니 흘릴 수가 없었습니다.. 그래서 말인데 이제부터는 어렵게 내지 않겠다고 말하던 때가 엊그제 같았는데 윽~ 그래도 여러분의 게임지식을 상기시켜준다는 그런 차원에서 이 처럼 난이도의 차이가 있는 것이니 많은 양해 바라는 바입니다.. 그럼 그동안 아무일이 없으시길…

고바위의 뒤죽박죽 게임 퀴즈

초급 난 정말 바보였어! 몰랐었어! 퀴즈를 사랑한~다 생각했어!!

1. 새턴용 진 여신전생에서 출현하는 캐릭터로 주인공에게 여러 도움을 줍니다. 혹은 점장이라고도 하지요!
❶마러 ❷마리 ❸마사 ❹마르

2. 7월 26일 새턴용 버파키즈가 발매되었습니다. 이건 다 아시죠? 그렇다면 삼성 새턴으로는 몇월 몇일 발매가 되었을까요?
❶9월 15일 ❷8월 15일
❸7월 30일 ❹8월 20일

3. 인기 상승세를 타고 있는 KOF'96! 총 9개의 팀이 출전하는데 여기서 중간 그리고 마지막 보스가 출현하는데 보스들의 이름은?
❶바이스, 게니츠 ❷치이즈, 샌드류
❸치즈루, 게니츠 ❹카스미, 게니츠

4. GB가 열이 나고 있다! 8월 23일 발매된 「열투 파이터즈 스워즈」! 사상 최대의 용량을 자랑하는 이 게임의 용량은?
❶4M ❷7M ❸12M ❹8M

5. 아케이드에서도 국산게임들이 속속 등장하고 있습니다. 그 중 카리안 크로스라는 퍼즐게임에서 마지막 보스 렌서트는 황당할 때 어떠한 대사를 할까요?
❶엄마! 무서워~ ❷날~ 내버려 둬!
❸엄마! 나 집에 갈래~ ❹정말 싫다~!!

6. 3D격투게임으로서 8명의 캐릭터가 출현합니다. 그리고 검을 들고 혈투를 벌입니다. 그리고 PS에 이식도… 검의 내구력 게이지라는 것이 있고, 갈대 밭의 배경에서의 결투가 볼만한 이 게임의 이름은 무엇일까요?
❶투신전2 ❷철권2 ❸소울 에지 ❹스타글라디에이터

7. 삼국지의 장수들이 출현하는 횡스크롤 액션 게임입니다. 이 게임에서 출현하지 않는 캐릭터는 다음 중 누구일까요?
❶조조 ❷장비 ❸유비 ❹관우

중급 맞출 수가 없어. 이젠 내 머리로는 안돼~

1. 알버트 오딧세이 외전에 대한 문제입니다. 1.레오스, 베르나드 2. 엘다, 라체스타 의 관계를 한 마디로 줄이면 무엇일까요?
❶친구관계 ❷선배관계 ❸선과 악 ❹스승과 제자

2. 세가에서 아케이드용 게임을 속속 등장시키고 있습니다. 웨이브 런너와 다이너 마이트 베이스볼이 그것인데 다이너 마이트에서 등장하는 구단의 수는 몇개일까요?
❶10개 ❷15개 ❸12개 ❹9개

3. 드디어 발매가 결정된 사크라 대전! 이 게임은 어드벤처 형식을 많이 본뜬 게임입니다. 그렇다면 다른 한 종류와 짬뽕을 했다는데 어느 장르일까요?
❶롤플레잉 ❷육성 시뮬레이션
❸시뮬레이션 ❹액션

4. 건그리폰에 대한 문제를 또 내겠습니다. 이 게임에서 등장하는 전 스테이지의 수는 몇이나 될까요?(힌트 : 플레이해 본사람에게는 아주 쉬운 문제!)
❶7스테이지 ❷8스테이지
❸9스테이지 ❹10스테이지

5. 8월 30일날 발매된 파이팅 바이퍼즈에는 숨겨진 캐릭터가 있습니다. 무려 7명(벗은 하니 포함!?)인데, 이중 제2의 하니가 등장합니다. 제2의 하니가 등에 매고다니는 것의 정확한 명칭은 무엇일까요?

❶만돌린 ❷만돌레 ❸기타 ❹태평소

6. 3 X 3 아이즈라는 게임은 여러 기종에서에 여러 장르로 발매 되었었습니다. 오프닝 비주얼만 나오고 그 다음부터는 비주얼 신이 전혀없고 이벤트 신에서는 음성지원만이 가능했던 RPG 3 X 3 아이즈를 출시한 기종은?

❶SFC ❷PS ❸MEGA-CD ❹PC-ENGIN

7. 뿌요뿌요 게임은 퍼즐이라는 것은 다 아시죠. 이 뿌요뿌요를 만든 회사명은 무엇일까요?

❶코나미 ❷컴파일 ❸타이토 ❹키드

8. 삼국지 시리즈하면 KOEI가 떠오릅니다. 그렇다면 다음 보기 중 KOEI의 작품이 아닌 것은 무엇일까요?

❶제독의 결단 ❷월드 어드벤스트 대전략
❸은하영웅 전설 ❹위닝 포스트

상급 챔프를~ 샤바라~ 빠~빠~ 빠~ 빠~빠빠빠~~~

1. KONAMI 하면 실황 일레븐이 대표적인데, 요즘 KONAMI가 신작들을 많이 내놓고 있습니다. 다음 중 코나미의 작품은?

❶코브라 ❷데드 오어 얼라이브
❸뿌요뿌요3 ❹웨이브 런너

2. 반프레스토의 신작 게임인 신 슈퍼 로봇대전이라는 로봇대전 시리즈가 또 다시 등장한다. 지금까지 발매된 시리즈의 성격과 이번 신 슈퍼 로봇대전의 근본적인 차이점은?

❶이번 작품은 RPG이다
❷리얼 사이즈로 박진감이 넘친다
❸전투 화면이 풀 사이즈다
❹용량이 크게 파워 업 되었다

3. 때는 1993년 「파이널 판타지 USE」라는 부제로 발매되어 다시 일본에서 제목이 바뀌어 미스틱 퀘스트의 타이틀로 발매되었습니다. 보통 RPG의 플레이 시간이 30시간인데 비해 이 게임은 상당히 짧습니다. 몇시간일까요?

❶6시간 ❷8시간 ❸10시간 ❹12시간

4. 과거에 태권도라는 한글판 격투 게임이 있었습니다. 이 게임의 용량은 얼마였을까요?

❶4메가 ❷8메가 ❸12메가 ❹16메가

5. '에이지'하면 투신전이 생각나고, '아키라' 하면 버파죠. 그렇다면 '데미트리 맥시모프' 하면 어떤 게임이 떠올라야 할까요?

❶뱀파이어 헌터 ❷데드 오어 얼라이브
❸라스트 브롱크스 ❹골든액스 듀얼

6. 다음 보기중 KOF'96의 한국팀 스테이지에 각 캐릭터마다 붙어 있는 현수막의 글을 정확히 써놓은것은?

❶힘내라! 김갑환! ❷우리나라 만세 김갑환!
❸ 믿는다! 장거한! ❹너뿐이다! 최번개 화이팅!!

7. 다음 보기중 파이팅 바이퍼즈(SS용)에 나타나는 숨은 비법이 아닌 것은?

❶머리, 손, 발바닥의 크기가 엄청 커진다
❷사각링이 없어진다
❸ 풀리곤의 깨짐을 방지할 수 있다
❹하니의 벗은 모습을 볼수 있다

8. 파이날 판타지 6에 관한 문제입니다. 마석 오딘으로 습득하는 마법으로 이 강력한 마법의 이름은 무엇일까요?

❶토네이도 ❷마테오 ❸오딘 ❹샤이닝

지난호 정답
- ●초급 : 2, 2, 1, 3, 4, 2, 4, 2
- ●중급 : 2, 4, 1, 2, 3, 3, 1, 2
- ●상급 : 2, 3, 3, 4, 3, 3, 2, 4

이달의 챔프점수 1,000씩을 받을 후보들의 행진

〈과연 진짜일까?〉

- 김민석 :
- 서동일 :
- 이건석 :
- 이창섭 :
- 안기용 :
- 이춘근 :
- 이진욱 :
- 잔경남 :
- 서정익 :
- 오형균 :
- 이상만 :
- 현지송 :
- 최호수 :
- 도인수 :

안녕하십니까? 고바위 이옵니다.

와~ 이렇게 많다니 장원 후보들의 물결이군요. 이 고바위가 실수라도 한것같은 생각이 드는 군요. 무려 14명의 후보들이라니 고바위 퀴즈 이후로 처음 있는 불상사(?)이라고나 할까요. 그렇다면 이렇게 하겠습니다. 이 14명중에서 한분을 선정하여 선물을 드리겠습니다. 준장원도 따로 뽑아 선물을 드리겠습니다. 그리고 또하나 엄청난 아쉬움으로 휩싸여 있을 12명의 낙방자들에게는 챔프점수 1000점씩 나누어 드리오니 걱정일랑은 하지 말기를 바랍니다.

이달의 장원 / FFⅦ 체험판 싱글 CD

이건석군의 엽서가 올라왔습니다. 사연인즉슨 밤새 퀴즈 풀다 눈 팅팅 붉어지고 지문은 닳아 없어지고… 건석군께서는 아니 나이가 21세라고 하셨는데 씨라고 불러야 겠군요. 건석씨의 과거를 회상하는 마음 참으로 이 바위의 심금을 띵~잉 하고 울렸습니다. FF 시리즈를 가장 좋아하신다고 그러셨는데 바램이 이루졌군요. 축하합니다. 그리고 점수체점에 관해서 걱정해주신 것에 대해서는 정말 감사하게 생각합니다. 앗! 마지막으로 추신상에 건석씨가 붙치신 우표에 XXX의 고바우라고 쓰여있는데 이 사람과의 관계가 어떻게 되나고요??!!……그건 비밀입니다.

이건석 /

이달의 준장원 / 버철파이터 공략 단행본

아니 이분은 눈을 감고 찍으셨다네요! 10년이라는 화려한 경력을 들먹이며 이 바위를 위협하셨는데 헛말은 아니었군요. 그리고 남의 도움으로 만점을 맞다니 그러면 쓰나요. 혼자의 힘으로 풀고 정정당당한 점수를 받는 것이 이 사회가 바라는 고귀한 생명체가 아닐까요? 아니 바위 입에서 이런 말을 했다니 믿어지지가 않는걸요. 그래도 지금은 아직은 시작 단계이니 잘 해보세요! 뭘 잘하냐구요? 음… 공부를~! 그리고 축하드립니다. 13대 1을 뚫고 올라온 것에 대해서 말입니다.

최호수 /

작은 평의 시간

아쉽게도 1,000점 예비 매니어들은 이번에는 안계십니다. 그러므로 다음달을 기대해보며 이달의 짧막한 평을 하겠습니다. 10월호의 문제는 여러분들을 위해 난이도를 조절하여 웬만큼의 게임지식이 있는 분들에게는 쉬었으리라는 문제를 설정하여 내드렸습니다. 실수라면 중급 마지막 문제에서 오리지널 보스라고 쓰여있지 않습니까. 이것의 답은 펴시맨인데요 처음 이식할때부터 오리지널 보스로 펴시맨을 내세웠다가 원래대로 B.M로 되었는데 오리지널이라는 말은 말그대로 펴시맨을 뜻하는 것이었습니다. 이것에서 방황하셨던 분들께는 어처구니가 없게 느껴지는 군요. 뭐 그리고 나머지들은 순조롭게 푸셨으리라 생각됩니다. -2점 분들부터 -6점분들과 치열한 경쟁의 달이였습니다. 그럼 여러분들의 엽서를 기대해보며…

이제는 편안히 누워서 문제를 풀어도 괜찮아요~!

이제는 신의 계시를 받은 저 바위가 머리를 전봇대에 부딪히는 바람에 CPU의 용량과 메모리 카드에 탈이 생겨 기억력이 감소함에 따라 출제할 문제들의 허상이 안 떠올라 이제는 쉽게쉽게 출제를 하겠다고 다짐 하였답니다. 이제부터는 만점이 아니면 게시판에 올리지도 않겠다는(너무 심했나?) 무시무시한 발언을 남겼다고 하는데… 사실일까??

고바위의 고전게임 한마당

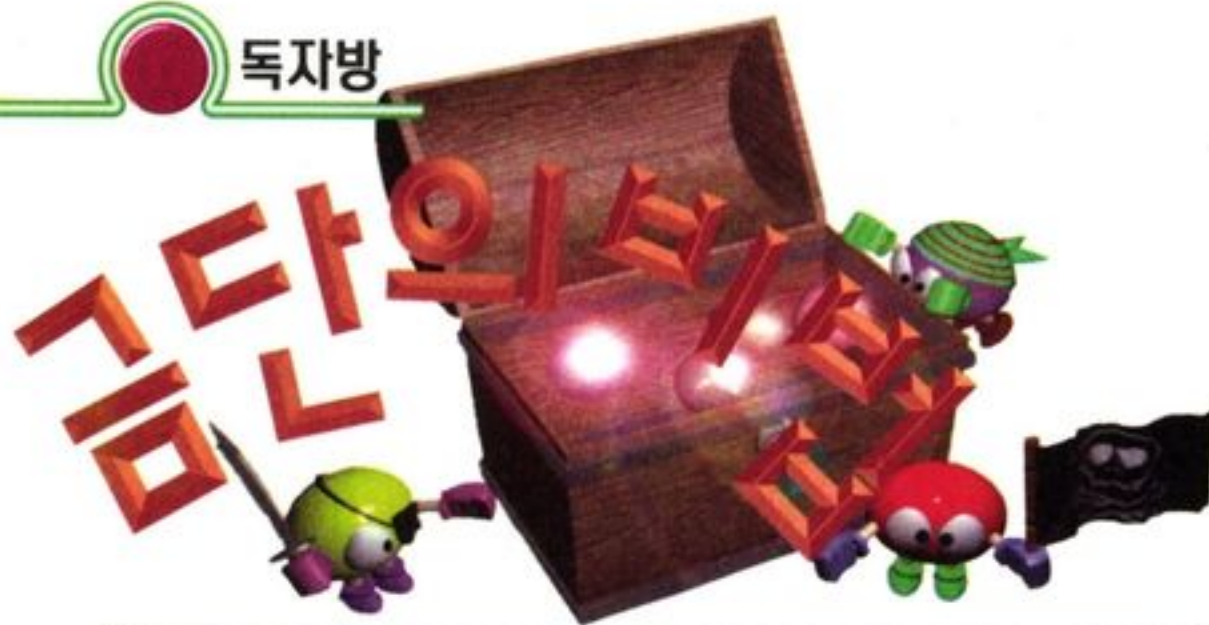
이번 소개 해드릴 게임은 랑그리사1 으로 4M의 용량에도 불구하고 뛰어 난 재미를 여러분들에게 선사합니다. 최근 SS으로 이식이 되었지만 재미에서는 절대 안뒤지는 게임이 바로 이 랑그리사1입니다. 1은 과거의 메가드라이브에서 히트쳤던 게임으로 연이어 2, 외전으로 이어진것이죠. 드라마틱 시뮬레이션을 즐기는 유저들은 한번쯤 권해보고 싶은 게임입니다!

보내실 곳
서울시 용산구 청파3가 29-16 운현빌딩 2층
우편번호 : 140-133
「고바위의 뒤죽박죽 게임퀴즈 담당자」앞

금단의 비법

챔프점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 챔프점수 1,000점을 드립니다

♥ 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

플레이 스테이션

더 킹 오브 화이터즈'95 — 같은 캐릭터로 팀을 만들자!

우선은 「TEAM PLAY」모드나 「TEAM VS」를 선택한 다음, 팀 에디트에서 「yes」를 선택한다. 그리고 캐릭터 선택화면에서 스타트 버튼을 누르면서 아래와 세모, 왼쪽과 엑스, 오른쪽과 네모, 위와 동그라미 순으로 버튼을 누르면 같은 캐릭터 3명으로만 팀을 짤 수 있다.

마이 시라누이만 3명!

토발NO.1 — 숨겨진 캐릭터를 사용하는 방법

퀘스트 모드에서 레벨 무한대를 선택한 후, 「UDAN의 던전」 30층으로 가면 황제 우단과 싸울 수 있다. 우단을 쓰러트린 후 더 앞으로 진행하면, 「TORI」가 등장하고 이후 그를 사용할 수 있다(캐릭터 디자이너인 도리야마 아키라 씨).

그 외에도 레벨2~4의 각 던전을 클리어하면 각각 「SNORK」, 「MUFU」, 「UDAN」을 사용할 수 있게 된다.

숨겨진 캐릭터 「TORI」는 어떤 기술을 사용할까?

토발NO.1 — 홉이 자폭한다!

홉을 선택해 전투하고 있을 때 L1, R1, 아래를 동시에 누르면 홉이 자신의 등 뒤에 있는 단추를 누르고 자폭해버린다.

토발 No 1

VS모드의 시점변경

VS 모드에서 L2, R2버튼을 동시에 누르면 시점이 위로 이동한다.

이 비법을 사용하면 또다른 시점에서 게임을 즐길 수 있다.

무명씨

하이퍼 올림픽 인 아틀란타

리플레이를 멋있게 본다

각 경기 종목에서 세계 신기록을 달성하면 타이틀 화면에 REPLAY 모드가 추가된다. 또 여기서 REPLAY 사용시 방향키와 각 버튼을 누르면 경기의 높낮이 시점이 변화되어 더욱 멋있게 볼 수 있다.

금덕환/부산시 동래구 명장2동 279-45

스트리트 파이터 제로2 — 스테이지 셀렉트

HERE COMES A NEW CHALLENGER!!

난입을 한 후

옵션에서 SHORT CUT 항목을 OFF로 했을 때의 스테이스 셀렉트 방법은 우선, 아케이드 모드(1인 플레이)에 난입해 대전 플레이를 해야 한다.

커서를 맞추고

스테이지 선택이 가능!

스트리트 파이터 제로2 — 장기에프의 출현 포즈를 고르자

장기에프의 동 캐릭터 대전에서 장기에프가 등장할 때의 포즈는, 망토를 던저버리는 것과, 주먹을 권채로 기합을 넣는 두가지 방법이 있는데 캐릭터를 고른 후부터 계속 셀렉트를 누르고 있으면 반드시 망토를 던저버리는 포즈가 된다.

항상 망토를 두른 장기에프를 볼 수 있다

스트리트 파이터 제로2 — 평상시와는 다른 캐릭터로

평상시의 방법대로 캐릭터를 선택하면 도저히 볼 수 없는 여러가지 색들. 우선 동시에 버튼을 누르면 나오는 칼라를 소개하면 이것은 단순히 펀치 2개 이상, 킥 2개 이상을 동시해 누르면 간단하게 여러가지 칼라로 바꿀 수 있다.

다음 매뉴얼에서 오토 가드의 색을 사용하는 방법. 캐릭터 선택시 약펀치, 킥을 동시에 눌러 펀치로 오토가드를 선택했을 때의 중 펀치, 킥의 동시 누르기는 킥으로 오토 가드를 선택한 때와 같은 색이 된다. 아케이드 모드에서는 SHORT CUT을 ON으로 해야한다.

마지막으로 **백 기술**을 소개하면 베가, 달심, 겐 중에 TRANING MODE를 시작해 달심이면 오거 텔레포트, 베가의 경우에는 와프를 사용한다. 겐이라면 시텐슈를 상대에게 히트시킨다. 달심, 베가는 본인들, 겐이라면 시텐슈를 당한 상대가 카운트 다운되어 색이 변하는 순간에 포즈를 걸어 REPLAY MODE나 NORMAL MODE에서 한번 더 반복하자. 그러면 달심, 베가, 겐의 상대의 색이 변해버린다. 되돌릴 때는 같은 기술을 사용하면 O.K

하얀 빛을 발하는 베가. 사이코 파워와 같은 느낌!

이것으로 6가지 모든 색을 자유롭게 사용할 수 있다

투신전2 PLUS — 숨겨진 4인의 캐릭터를 고르자

타이틀이 나타난 후 게임모드가 중앙으로 모이기 전에 1P측에서 L1을 5번 R1을 1번 누르면 게임모드의 커서 색깔이 황색에서 청색으로 바뀌면서 우라누스와 마스터를 고를 수 있게 된다. 이 두명을 고른 후 다시 타이틀 화면에서 2P

콘트롤러의 R1을 5번, L1을 1번 누르면 커서의 색이 빨간색으로 변하고 쇼우와 버밀리온까지 고를 수 있게 된다. 4인을 선택하는 방법은 캐릭터 선택화면의 '?'위치에서 셀렉트를 누르고 있으면 된다. 또 4명을 전부 고르게 된 후 다시 타이틀 화면에서 1P 콘트롤러로 L2을 5번 R2 을 1번 누르면 게임 도중에 R1+R2으로 궁극 필살기를 마음대로 사용할 수 있게 된다.

게임모드가 표시되기 전에 빨리 커맨드를 입력한다

모두 입력하면 강력한 필살기도 간단히 사용할 수 있다

포포로크로이스 이야기 — 필살기 드래곤 세이버를 얻자

여행을 하면서 입수할 수 있는 용의 구슬(りゅうのたま)을 3개 모두 모은 후 포포로크로이스 성의 남쪽에 있는 미사키가(ミサキ家)에 가서 노인과 이야기하면 필살기 드래곤 세이버를 얻을 수 있다.

용의 구슬을 3개 모두 모은 후 이곳으로 온다

진귀한 아이템을 입수할 수 있다

파셀리 마을에서 멤버쉽 카드를 사면 수상한 가게에 들어갈 수 있다. 이 가게에서는 상당히 좋은 아이템과 도구들을 살 수 있다. 그 옆의 가게에서는 비밀통로를 통해 용의 수호를 얻을 수 있는데 주인에게 돌려주면 도구점에서 엄청난 공격력을 자랑하는 바스타소드를 살 수 있다.

진현민/서울시 관악구 신림9동 253-18

월드 스타디움 EX — 미니게임에서 공을 모두 줍자

모든 공을 줍기 힘든 미니게임에서 L1, R1, 세모, 아래, 셀렉트 버튼을 동시에 누르고 있으면 선수가 레이저를 발사해서 모든 공을 주울 수 있게 된다.

초능력으로 모든 공을 주울 수 있다

월드 스타디움 EX — 숨겨진 구장을 사용할 수 있다

미니게임에서 20개의 공을 모두 주운 후 구장 선택화면에서 제비우스 스타디움에 커서를 맞춘 후 L1, R1을 누르면서 구장을 선택하면 숨겨진 구장을 고를 수 있다.

분신 팀을 만들 때 시험장이 되었던 구장. 매우 좁다

월드 스타디움 EX — 최고의 상태로 경기를 할 수 있다

미니게임에서 20개의 공을 모두 주운 후 그 자리에서 점프하면 21개째의 공을 주울 수 있게 된다. 그러면 오픈 전에서 1플레이어 측의 선수가 모두 최상의 상태로 출전할 수 있다.

전체 화면을 본다

시합을 이긴 후 신문이 나올 때 L1,L2,R1,R2중 하나만 누르면 전체 화면을 볼 수 있다.

투수의 폼 바꾸기

경기중 SELECT 버튼을 누르면 투수의 폼이 바뀐다.

민수홍/서울시 강동구 길2동 삼익파크APT 508동 301호

모든 선수가 최고조의 상태이다

월드 스타디움 EX — 나이트 게임을 즐기자

오프닝 데모가 시작되면 버튼을 누르지 말고 잠시 기다리자. 그러면 데모의 시합이 나이트 게임이 된다. 이때 좀 더 기다리면 타이틀 화면의 배경이 어두워진다. 이 상태에서 게임을 시작하면 실제 나이트 경기를 관람하는 기분으로 색다른 플레이를 즐길 수 있게 된다.

게임에서도 나이트 경기가 있었네!

COOL BOARDERS (쿨 보더) — 숨겨진 스노우보드와 코스를 찾아내자

타임, 트릭, 토탈 세부분에서 랭킹 1위가 되면 각각 레벨당 하나씩의 숨겨진 스노우 보드를 사용할 수 있다.

이 3가지 스노우보드를 모두 찾아내면 자동적으로 숨겨진 최상급 코스가 나타난다.

숨겨진 최상급 코스

COOL BOARDERS (쿨 보더) — 스노우맨을 사용하자

최상급 코스의 타임, 트랙, 토탈의 세부분을 석권한 후 스노우보드 선택화면에서 알펜의 스페셜 보드를 고를 때, 위와 세모를 누르면서 동그라미 버튼을 누르면 최강의 스노우보더인 「SNOWMAN」을 사용할 수 있다.

스노우맨으로 눈위를 달리자

COOL BOARDERS (쿨 보더) — 시점을 변경하자

스노우맨을 사용하여 모든 코스의 모든 랭킹에서 1위을 한 후 「NOW LORDING」 표시 중에 셀렉트 버튼을 누르고 있으면 리플레이시에서만 볼 수 있었던 시점으로 게임을 플레이할 수 있게 된다.

이런 시점에서도 게임을 플레이할 수 있다

COOL BOARDERS (쿨 보더) — 처음부터 스탭롤을 볼 수 있다

옵션화면에서 「REPLAY」에 커서를 맞춘 후 2P콘트롤러의 셀렉트 버튼을 누르면서 리플레이 모드를 고르면 스탭롤이 시작된다.

노엘 — 카호 생일날의 특별한 대화

카호의 생일날에 전화를 한 후, 한번 더 걸면 주인공이 보낸 선물에 대한 대화를 할 수 있다. 이것은 카호 공략에 있어 중요한 열쇠가 될 것이다.

엔딩 후의 새로운 모드 발견

오버 블러드

한번 엔딩을 본 후, 전원을 끄지말고 타이틀 화면에서 L1, L2, R1, R2를 세번 반복하여 누르면 색다른 오버블러드를 즐길 수 있다.

깨어나자마자 나타난 이 친구는 과연 누구?

초강력 숨은 아이템

천지를 먹다 II 적벽대전

아래 사진에 표시된 화살표 부분을 공격하면 라운드 7에서는 엑스컬리버를, 라운드 8에서는 다양한 종류의 일본도를 출현시킬 수 있다.

라운드 7-4 개시 직후, 엑스 커리버로 공격하면 적을 불태울 수 있다

라운드 8-6의 보스에리어.
플레이할 때마다 랜덤으로 칼의 종류가 변한다

삼성새턴

전투시 유용한 캐릭터

두근두근 메모리얼 Forever with you

수학여행 등에서 전투 신이 되면 스타트를 눌러 포즈를 건다. 여기에서 B,B,B,C,B,B,B,C,A,A 순으로 입력하고 포즈를 해제하면 자신의 HP가 5730이 된다. 또 같은 방법으로 A,A,A,B,B,B,C,C,C,B 순으로 입력한 후 포즈를 해제하면 자신의 HP가 1이 된다.

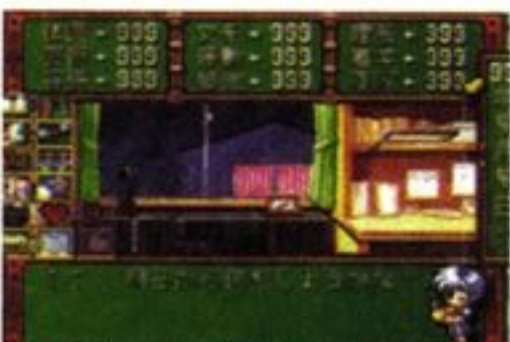
전투시에 커맨드를 입력하면...

HP를 완전히 대조적으로 변화시킬 수 있다

이름으로 능력치를 마음대로 바꾸자

두근두근 메모리얼

우선은 모든 캐릭터를 클리어한 후 그 앨범으로 게임을 시작하자. 성은 위화살표 두개, 이름은 아래 화살표 두개, 애칭은 좌, 우, 좌, 우 화살표와 엑스로 입력하면 모든 능력이 999가 된다.

그리고 똑같이 모든 캐릭터를 클리어한 후 애칭을 코나미맨(こなみまん)으로 입력하면 모든 능력치가 573이 된다. 또 성을「上上」, 이름을「下下」, 애칭을「左右左右엑스」로 입력하면 모든 능력치가 0이 된다.

모든 능력치가 999! 단 모든 캐릭터를 클리어해야 한다

버튼으로 전화를 걸자

두근두근 메모리얼

평일 커맨드 화면에서 방안에 있는 전화기에 커서를 맞추고 아래 표와 같이 버튼을 누르면 전화를 걸 수 있다.

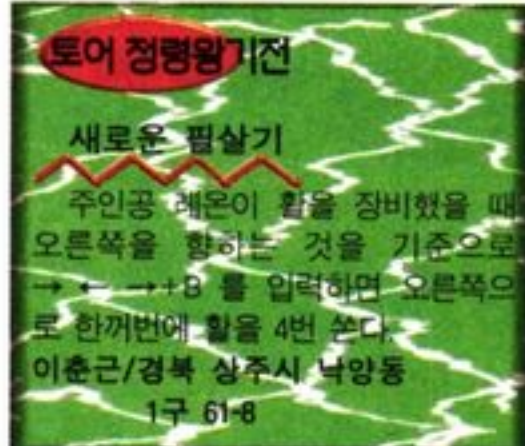
단 전화번호를 알고 있을 경우에만 가능하다.

후지사키	CBA-BCAC	키사라기	BBA-CACB	유이	AAA-CCBC
카타키리	ABC-BCBC	니지노	ABC-AABB	코시키	CCC-BAAB
키요카와	ABB-CBAB	카가미	AAC-CBBA	아사히나	CAC-BACA
미키하라	CBA-ABCC	사오토메	CCC-AABC	이주인	CAB-CABC
다테바야시	CCA-BBCA				

토어 청룡월기전

새로운 필살기

주인공 레온이 활을 장비했을 때 오른쪽을 향하는 것을 기준으로 → ← →+B 를 입력하면 오른쪽으로 한꺼번에 활을 4번 쏜다.

이춘근/경북 상주시 낙양동 1구 61-8

닌텐도 64

요시의 등장

슈퍼 마리오 64

파워스타를 120개 모은 후 성 밖에 있는 연못 근처의 구멍에 가보면 보통때 있던 철조망이 사라져 있다. 이곳에 들어가서 대포를 이용해 성의 지붕으로 올라가 뒷쪽으로 가보면 요시가 있다. 요시와 대화를 하면 남은 마리의 수를 100명으로 늘려주고 3단 점프시에 무적이 되게 해준다.

이곳을 향하여 날아간다

모자를 들고 움직인다

슈퍼 마리오 64

스노우맨 랜드에서 왕 눈사람의 바람을 맞고 모자를 떨어뜨린다. 그리고 모자가 없는 상태로 워프존을 사용하여 다시 모자를 떨어뜨린 곳으로 가서 모자를 다시 주으면 이상하게도 모자가 하나 더 떨어져 있다.

이것을 또 주으면 모자를 쓰지 않고 손으로 들고 다니게 된다. 이때는 적에게 받는 데미지가 모자를 쓰지 않았을 경우와 같게 된다.

워프하는 곳은 스타트 지점의 오른쪽 빨간 동전 가까이에 있는 나무이다

이상한 성 안으로 들어가 보자

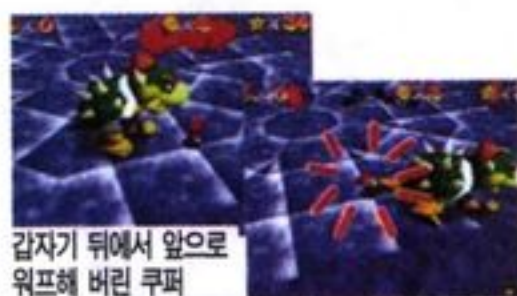
슈퍼 마리오 64

파워 스타를 120개 모은 후 성 지붕에 올라간다. 그후 그곳에서 날개모자를 얻고 다시 대포를 이용해 지붕 위의 탑으로 올라간다. 이곳에서 벽을 향해 걸어 가면 벽을 통과하여 성속으로 빠지게 되는데, 밖이 보이도록 되어 있는 이상한 성 안을 구경하게 된다.

이곳으로 올라간다

쿠퍼를 빨아들인다

슈퍼 마리오 64

쿠퍼가 있는 코스에서 쿠퍼의 꼬리를 한번 잡았다가 놓아준 후 쿠퍼를 등지고 B 버튼을 누르면 갑자기 쿠퍼가 꼬리를 잡힌 채로 마리오의 앞에 나타난다.

갑자기 뒤에서 앞으로 워프해 버린 쿠파

슈퍼 마리오 64

순간이동

코스1에 있는 산으로 계속 올라가면 쇠구슬이 나오는 작은 통로가 있다. 그 통로의 안쪽 벽 가운데에서 약 2초정도 서 있으면 산 정상 바로 아래에 있는 쇠구슬 통로로 순간 이동한다. 이 방법을 사용하면 초보자들도 쉽게 이동할 수 있으며 클리어 시간도 줄일 수 있다.

무명씨/부산시 서구 암남동 115-49 삼경맨션 209

파일럿 윙스 64

추락하여 고득점을 얻자

우선은 로케트 벨트의 B클래스의 타스크3나 P클래스의 타스크2를 선택하여 게임을 시작한다. 다음에 추락하면 타스크 실패가 되는 고도까지 상승하며 이때 평지에 추락하도록 위치를 조정한다. 그리고 연료가 떨어지도록 계속 호버링을 하여 추락하면 보통 때와는 달리 에리어 외착지라는 표시가 나오고 고득점을 얻을 수 있다.

파일럿 윙스 64

초고공비행에 도전

어떤 클래스라도 좋으니 자이로콥터로 게임을 시작한다. 여기서 시속 250Km를 유지하면서 해발 500미터까지 상승한다. 여기서부터는 속도가 내려가도 상관하지말고 해발 630미터까지 상승한다. 그리고 나서 3D스틱을 위로 하면 갑자기 기체가 뒤로 돌면서 속도와 고도가 급격히 올라가게 된다.

드디어 해발 2000미터를 넘었다. 여기서부터는 기체를 조정할 수 없다

슈퍼 컴보이

스타오션

오라클 룸에 갈 수 있다

한번 클리어한 세이브 파일을 실행시킨 후 특기중 하나인 오라클을 사용하면 오라클 룸으로 들어갈 수 있다.

이곳에는 5개의 방이 있는데 개발자의 코멘트나 게임 도중의 힌트 등을 얻을 수 있다. 또 왼쪽에 있는 출구로 나가면 타토로이 투기장으로 갈 수 있는데, 사진에 나온 것처럼 전진하면 칠성의 유적 던전으로 들어갈 수 있다. 이 던전은 30층으로 구성되어 있는데 엄청난 레벨의 적들이 출현하고 평상시에 구할 수 없던 아이템들을 구할 수 있다.

투기장 내의 사진과 같은 장소에서 화살표 방향으로 진행한다

스타오션

라티의 최강검을 얻자

우선 칼 단련의 특기를 이용하여 롱스위드+1과 오리할콘을 합쳐 실방스(シルヴァンス)를 얻는다. 이것을 라티의 특기인 카스터마이즈(カスタマイズ)를 사용하면 라티 전용검인 오라블레이드(オーラブレード)를 만들 수 있다.

라티의 카스터마이즈 특기로 만들어진 오라블레이드

스타오션

투기장에서 무기를 늘이자

타토로이 투기장에서 장비를 하지 않은 채 전투를 한다. 그리고 전투중에 장비하고 싶은 무기를 장비한 후 일부러 지면 그 무기가 2개로 늘어나게 된다. 이것으로 오라 블레이드나 포스 소드 등을 무한대로 늘일 수 있게 된다.

스타오션

무적상태로 싸우자

탤런트에 음악적 재능이 없는 캐릭터로 음악을 계속 연주하면 캐릭터들의 재력이 반대로 떨어지는 것은 모두들 알고 있을 것이다. 하지만 이때 계속해서 연주하면 캐릭터들의 HP가 0이 되어도 이상하게 죽지 않고 살아 있다.

이 상태에서 전투로 돌입하면 데미지를 입지 않는 무적 상태가 된다.

음감이 없는 캐릭터가 연주를 하면 이런 상태가 되버린다

파이어엠블렘 성전의 계보

세리스의 부모님과 만날 수 있다

우선은 10장까지 진행한 후 시아루피 성의 황제 아루비스를 세리스로 죽인다. 그후 성의 동쪽에 있는 언덕에서 세리스가 대기하면 세리스의 아버지와 어머니인 디아도라와 시구르드의 유령이 나타나 라이브의 팔찌를 주고 간다.

이 장소로 세리스를 이동시킨다

미니 컴보이

열투 사무라이 스피리츠 참홍랑 무쌍검

게임을 더 재미있게 해주는 3가지 커맨드

회사 로고가 표시되고 있을 때 셀렉트 버튼을 3번 누르면 쥬베이와 참홍랑을 사용할 수 있다. 또 A,위,B,오른쪽,A,아래,B,왼쪽 순으로 버튼을 누르면 각 캐릭터의 엔딩을 볼 수 있으며, 위,위,위,A,아래,아래,아래,B순으로 버튼을 누르면 보통 때보다 빠른 게임을 즐길 수 있다.

모두 이 화면에서 커맨드를 입력해야 한다

열투 킹 오브 파이터즈'95

공중에서도 사이코 소드가!

우선 아테나를 골라 게임을 시작한 후, 대전 중에 공중으로 점프한 후 사이코 소드의 커맨드를 입력하면 공중에서 사이코 소드를 사용할 수 있다.

허현무/경기도 용인시 기흥읍 신갈 14리 주공연립 6동 304호

아케이드

던전즈 & 드래곤즈

도둑을 무적으로 만든다

우선 캐릭터 선택 화면에서 도둑을 선택한다.

그리고 도둑이 나오자마자 모든 무기를 버린다. 그리고 이름을 정할 때 NAME으로 가서 버튼을 누른 후 다시 A로 가서 A를 10번 정도 누른다. 그러면 도둑이 무적이 되고 뱀의 지팡이가 생긴다.

심성훈/부산시 연제구 연산9동 망미 주공 APT 123-209

버그를 잡아라!

이제 드디어 빅보스의 타이틀을 물려 줄 때가 된 듯합니다. 이제 더 이상 실수라고 하기에는 남부끄러워서 고개를... 지난번에는 빅보스의 답신 중에 하나가 9월호 답신과 똑같은 것이 들어갔습니다. 많은 헌터님들이 그럴 수가 있느냐! 빅보스 자격을 박탈해라! 등등 수 많은 탄원서를 올려 지금 이 몸은 하루하루 불안과 창피스러움에 떨고 있습니다. 장주원 헌터님께서는 챔프에 취직을 해 BB(빅보스)님 부하가 되어 오락도 하고 엽서 정리도 하는 달콤한 꿈을 꾸셨다고 했는데, 지금 같은 상황에서는 부하는 커녕 이 몸이 누군가의 부하로 전락해야 할 것만 같습니다. 끔찍한 일이 될거야~ BB!(누군가 옆에서 이런 노래를 부르고 있군요)

버그잡이 1호 — 하수구 근처에서는 챔프 보기를 돌같이!

김석일 / 3000점

발신자 검색

저는 창간호부터 챔프를 사보다 2년간 오락에 손을 떼고 살다가 고1 때 다시 슈퍼컴보이로 시작해 이제 PS의 광이 된 학생입니다. 지난 31일 만화방에서 더 볼 만화책은 없고 혹시 챔프가 나왔을 수도 있겠다는 생각해서 부푼 가슴을 안고 서점 문을 열고 들어갔더니 듀랄이 내게 웃음을 보내며 손짓을 하고 있었습니다. 표지에 『FFⅧ』의 기사가 있길래 저는 차도에서 궁금함을 못이겨 책을 펼쳐 FF 기사를 보고 있었습니다. 과연 이번 기사는 저의 마음에 들었습니다. 그 기사에 몰두한 저는 정신이 나간 채 집을 향해 걷고 있었습니다. 그런데 왼쪽 발이 쑥 빠지는 느낌이 들더니 몸이 밑으로 쳐지기 시작했습니다. 정신을 차리고 보니 하수구의 돌에 구멍이 나있는 부분에 다리가 쑥 빠졌던 것입니다. 다행히 신고 있던 신발이 조리여서 꾸정물이 발에만 묻었습니다. 그 때 지나가던 사람중 어른 한분이 "괜찮나?"라고 물었습니다. 옆에서 웃고 있는 사람도 있었고... 아이구 쪽 팔려~ 아픈 몸을 이끌고 집으로 와서 상처를 보니 팔꿈치가 멍들고 왼쪽 허벅지가 긁혀서 피가 배어 나왔습니다. 이제부터 조심 또 조심하여 챔프를 볼 것입니다. 그것도 될 수 있으면 집에서! 아이고 아퍼~

빅 보스 답신

하~ 가엾은 지고. 도대체 어떤 얼빠진 인간들이 하수구에 빠지는지 참으로 궁금했는데 챔프 독자 중에서도 당당히 그 얼간이 대열에 끼는 분이 계셨군요! 얼마전 뉴스에서 술 취한 아저씨가 하수구 맨홀 속에 빠져 며칠동안 갇혀 있었다는 얘기를 들었는데, 그래도 김석일 버그헌터님은 천만 다행입니다. 팔꿈치가 멍드는 것으로 그쳤으니 망정이지 하수구 속에 갇혔다가 나중에 뉴스에 나왔다면...

"불쌍하기도 하지 쯧쯧! 세상에 글쎄, 숨을 거두기 직전까지 게임챔픈가 게임펌픈가 하는 책을 꼭 끼고 있었다지 뭐야~ 그 책이 도대체 뭐하는 책이길래 애를 그 지경으로 만들었을까요? 혹시 우리 애도 보는지 모르겠어요. 쭉정이 엄마도 집에서 잘 찾아봐요. 있으면 얼른 불싸질러 버려야지 원..." 어휴~ 상상만 해도 끔찍하군요!

게임챔프 독자 여러분 제발 챔프의 수명을 단축시키는 무시무시한 행동일랑 삼가해 주시기 바랍니다요~

PS. 사람이 다쳤다는데 게임챔프만 챙긴다고 여기저기서 돌이 날아들고 있군요. 혹시 독자님들 중에 뉴스에 나왔던 그 아저씨의 자제분이 있다면 너그럽게 이해해주세요. 단지 ex일 뿐이지 어른을 놀리는 것은 절대 아니니깐요!

버그잡이 2호 — 내가 좀 무식하긴 해도 야비하진 않다구!

조영준 / 2500점

발신자 검색

안녕하세요? 먼저 저의 얘기를 하자면 지난호에 버그를 30개나 잡아 보냈는데 '낙선자 바이킹'에도 못실린 조영준이라고 합니다. 저는 하도 어이가 없어서 웃음을 짓자 제 동생은 뭣도 모르고 자꾸 뭐 당첨됐냐고 물어보는 것이었습니다. 또 제 친구들은 이런 코너는 정기 구독자 또는 챔프와 상관있는 사람들 위주라며 저를 바보 취급하였습니다. 저는 화가 나서 이번엔 당첨될 거라고 하자, 애들은 비웃었습니다. 빅보스님, 이번엔 저를 위기에서 구해주세요. 그럼 잡은 버그를 소개합니다.

빅 보스 답신

듣고 보니 정말 섭섭하기 그지 없습니다. 지금껏 빅보스 직무에 충실하지 못하고 대부분의 초특급 왕버그를 「버그를 잡아라」에서 대거 방출시키는 불미스런 일을 저지르던 것은 인정합니다만 그래도 엽서 선정에 있어서 만큼은 하늘을 우러러 한톨의 사심도 없이 신중을 기했다는 것을 강력히 주장하고 싶습니다.

그러니 앞으로 의심없이 팍팍 보내주십시오. 단 너무 늦게(매달 15일 이후) 보내 주시거나 이름을 쓰지 않으시는 분들은 99%로 탈락된다는 것을 알려 드립니다. 1%는 긴급한 상황이라는 것이 있을 수 있기 때문입니다.(혹시 잘봐 달라고 누가 KFC에서 닭다리라도...)

버그잡이 3호 — 뽑아 주고도 욕을 먹어야 하는 처량한 인생이여!

정성훈 / 2000점

발신자 검색

흑... 경사났네! 오늘 아침 10시 번개같이 달려가 챔프를 사보니 아 글쎄, 저의 이름이 대문짝 만하게 있는 것 아니겠습니까? 전 빅보스님이 참 인정많은 분이신 것 같다고 생각하지 않을 수 없었습니다.

빅보스님! 뽑아주신 건 너무 감사하지만 전 빅보스님의 답신을 보고 깜짝 놀랐습니다. 지난호 2호랑 내용이 같은 겁니다. 독자에게 성의없게 대하신 건 아니라고 믿습니다만 버그라면 너무 지나치군요. 무시당하는 것 같은 느낌이 들었으니깐요. 빅보스님께서 이 글을 읽으시면 "뽑아준 것만으로 어디야!"라고 생각하실지도 모르지만 이왕 뽑힌 거, 끝까지 성의있게 대해주십쇼. 다음달에 빅보스님의 조치를 기다리겠습니다.

PS. 만약 제가 뽑혀도 이 글은 올리지 말아요. 챔프 망신이니깐요. 팡팡에 보내려다 만 것입니다.

빅 보스 답신

그냥 모른 척하고 넘어가는 것은 사나이 체면상 도저히... 가끔가다 정말 귀신에 홀린 것 같은 느낌이 들 때가 있는 데 말입니다. 분명히 아주 성의 있게 답신을 써서 미술팀에 넘겼는데... 그리곤 기억이 나지 않습니다. 아마 교정볼 때 깜빡 졸았던 모양입니다. 하지만 컴퓨터에는 답신을 썼던 증거가 남아 있습니다. 좀 늦긴 했어도 사죄의 뜻으로 그 증거물을 올리겠습니다.

지난호 답신

오! 홍콩에도 챔프의 팬들이 있다니 정말 감개무량하군요! 홍콩에서 혹시 영화배우 오천련을 본적이 있나요! 한 때 이 빅보스는 홍콩에 가고 싶어 몸살을 앓 정도였지요! 네온싸인이 반짝거리는 환상의 도시. 세계의 모든 실력자(루요루요, 버블버블)들과 멋쟁이들이 모여드는 곳. 이런 곳에 이 몸이 한번쯤 안 가본다는 것은 정말 말이 안된다고 생각하지 않으십니까? 그건 그렇고 영어 좀 된다고 이렇게 빅보스를 무시하나 그래! 여휴 비관되고 슬프구 정말 살기 싫다! 다음달에 이름이 안보이면 누구 탓인지 스스로 알겠지 뭐!

PS. 주세여!, 거예여!는 홍콩 사투린가? 아님 그새 혀가 꼬여 '요' 발음이 안되는 건가??

읽어보시면 아시겠지만 한달이 묵은 것이라 조금 군내가 날 것입니다.
이 몸이 빅보스의 옷을 벗는 위기의 그날이 서서히 눈앞에 다가옴을 느낍니다. 4주년 창간호를 맞이해 아마 물갈이가 있을 듯한데 아마 그 때는 도저히 살아 남을 도리가 없을 것 같습니다. 하지만 송백정 앞으로 이 빅보스 목을 자르지 말아 달라는 편지라도 한통 보내 줄 헌터님이 계시다면야...

버그잡이 4호 나라 꼴 말이 아닐세! 0점

조광철 /

발신자 검색

상병 정기휴가를 뒤늦게 다녀오고 부대로 복귀하면서 부대 앞에 있는 서점에서 게임챔프 10월호의 광고지를 보게 되었습니다. "아~ 올 것이 왔다." 하지만 곧장 사지 못하고 망설였던 것은 같은 부대의 조모 병장도 게임챔프 구독자였다는 사실. 그래서 서점 가서 'PC 챔프를 살 수 있는 놈이 왕재수'라는 협박성 광고 카피를 상기하고 PC챔프를 사들고 나왔던 것입니다. 근데 아차하는 생각이 들더군요. 그 조모 병장도 나와 같이 안일한 생각은 안했을까? 내가 살 것이라는 생각으로 그 역시?! 그래서 잽싸게 서점에 다시 가서 게임챔프로 바꿔 사들고 당당히 복귀했습니다. 그런데 웬걸, 게임챔프를 들고서 자랑스럽게 조모 병장에게 달려 갔더니만 내무반에 퍼져서 게임챔프를 뒤적이는 조모 병장의 모습이 눈에 띄는 게 아니겠습니까? 한달에 만원 약간 넘게 받는 월급으로 그 반이나 되는 책을 두권씩이나 사다니... 하지만 두권이나 같은 책이 있어도 하나도 안 아까운 걸 어쩌겠습니까? 게임챔프인걸. 쩝! 정말 치졸하고 졸렬한 아부성 발언이군요. 버그나 잡아 올릴랍니다.

조모 병장이 찾아낸 버그. 나한테 왜 이런걸 보내냐고 할 땐 언제고, 기종이 PS라고 말해 달라는 군요.

PS. 미저리 2에서 빅보스의 답변, 저 그거 모르셨어요? 지금이 단기 4329년이라는 사실. 그런말이 생각나는군요. '가만 있음 중간이라도 간다'라는 말. 2일간에 걸쳐 미흡하나마 졸렬한 글을 마칩니다. 챔프점수야 저 같은 군바리에게 무슨 상관있다고 제가 이런 걸 쓰겠냐만은 그냥 재미로 보낸 거니깐 읽고 Del키를 누르시던지...

빅 보스 답신

'가만 있음 중간이라도 간다'라는 말 정말 가슴에 비수가 되는 군요. 생각 같애선 선물이고 뭐고 챔프점수를 2000점 정도 깍고 싶지만 보아하니 깍을 점수도 없는 것 같고...

편지 내용 중에 하늘 같은 고참님에게 '조모 병장이 내무반에 퍼져서 게임챔프를 뒤적이고 있다'라는 부분이 조금 마음에 걸리는 군요. 그 부분에 검은 막대 처리를 할까 하다가 그냥 거르지 않고 실었습니다만, 조금 위태로움을 느낍니다. 하지만 이제 제대도 얼마 안 남은 병장님이 그리 심하게야 야단을 치시겠습니까?

PS.점수는 필요없으시다니 대신 4주년 챔프 창간 기념호(12월호)를 보내드리겠습니다. 사장님이 아시면 노발대발하실 것은 분명합니다만 게임챔프를 보내드리는 것이 가장 유용한 선물이 될 것 같기에... 오~ 내무반 전원이 환호성을 치고 있군요. 그럼 이만.

버그잡이 5호 다이어트를 원하는 매니어들은 중국으로! 2000점

김 원 /

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님.

저는 방학동안 중국에 다녀온 PS.SS 유접니다. 중국서는 놀라기만 했습니다. 오락실에는 KOF'94가 최신이고 다른 건 뭐 『버파1』 정도? 슈팅 게임은 옛날 게 엄청 많더라구요. 가정에는 IBM PC는 물론 없고 부자나 가정용 게임기가, 그것도 패밀리! 우~ 그런 곳에서 한달간 있으니까 살이 쭈~악 빠지더군요(62Kg~54Kg). 우리나라에 와보니 뭐든지 재밌고, 멋지고(KOF'95가 멋질 정도). 특히 챔프 9월달 걸 못봐서 8월 22일이 돼서야 사봤답니다. 흑흑. 버그도 못잡고... 제발 9월 것까지 해서 이름이라도 올려주시면 안될까요?

빅 보스 답신

정말 팔자가 늘어지시는 군요. 한달 동안이나 해외여행이라니. 그리고 게임기 한대 없는 뿅뿅실 유저들을 생각해서라도 그냥 PS나 SS유저라고 해두실 것이지. 허참~

역시 외국에 나갔다 오면 애국자가 된다는 말이 맞는가 봅니다.

어떤 버그 헌터는 아르바이트를 해서 이번 겨울 방학에는 기필코 일본에 가고야 말겠다는 독자가 있었는데 정말 세상이 많이 변했습니다. 전 방년 20세가 돼서야 비행기를 처음 탔었는데...

하지만 기초적인 일본어나 영어 회화는 공부해 두셔야 될 것입니다. 그렇지 않으면 게임기를 부둥켜 안고 국제 미아 신세가 될지도 모릅니다요! 일본 지하철은 마치 뱀철과도 같이 징그럽게 복잡하니까요.

버그 처형소

44 또를 → 떼를
44 걸레 → 걸레
46 FOXHOUN → FOXHOUND
52 졸여올 → 조여올
53 나가가자는 → 나아가자는
51 절리 → 낫슈
67 리바이어산 → 리바이어선
80 트리플 어퍼 → 트리플 어퍼
88 좋은 반올 → 좋은 반응을
51 머슬트릭 → 섬머슬트릭
96 무에타이이미 → 무에타이의
151 페도 → 궤도
155 데주는 → 대주는
54 캠큄 → 섬큄
133 데크모 → 테크모
107 노엘과 두근두근 메모리얼의 사진이 바뀜
104 튕기나오기 → 튕겨나오기
87 삼국무쌍과 반달하트 사진이 같음
87 부시도 블레이드 자리에 스타글라디에이터 사진이!
132 국민학교 → 초등학교
70 엠머 → 엠버
101 「아몬」과 「시리어」의 설명이 뒤바뀜

빅보스표 동아줄

800점

챔프 아트갤러리

◐ 장 원 :2,000점
◐ 준 장 원 :1,500점
◐ 준준장원 :1,200점
◐ 입 선 작 : 500점

장원

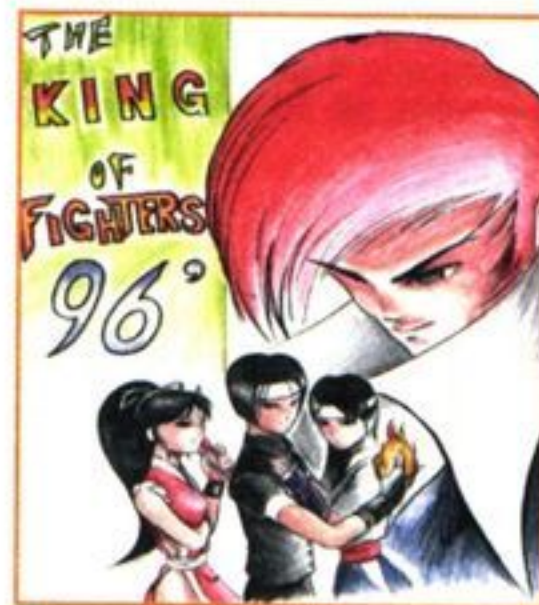
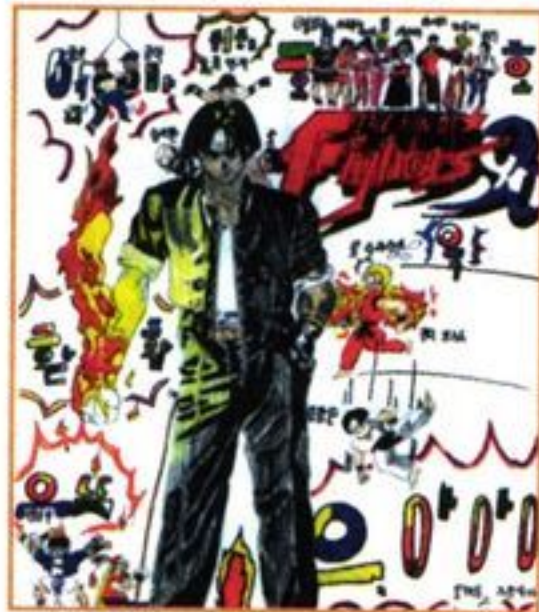
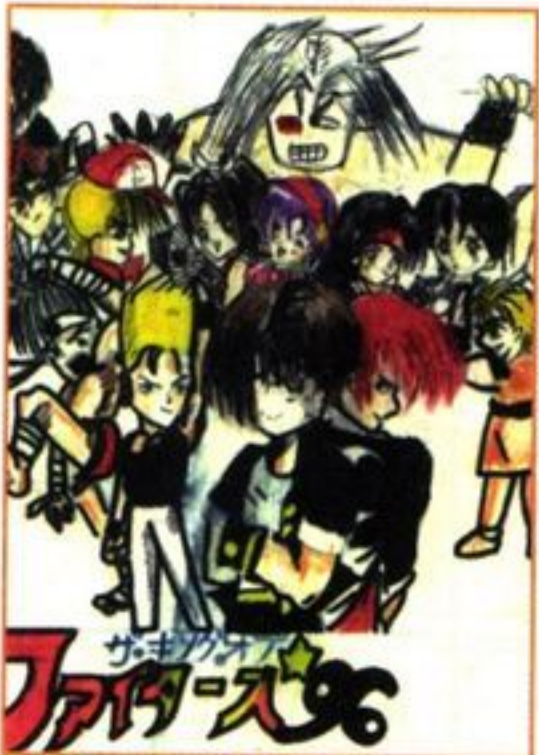
SATURN VS N64
길진석/

준장원

신세기 에반게리온
부윤범/

철권 대 버파
표금순/

준준장원

96 최강팀 교 이오리 클라크
남형우/

고양이눈 이오리와 팔이 긴 쿄
신동훈/

GO! 더 킹 오브 파이터즈
이정석/

더 킹 오브 파이터즈 96
허대영/ 경기도 구리시 교문동 럭키 한가람 APT 103동 1701호

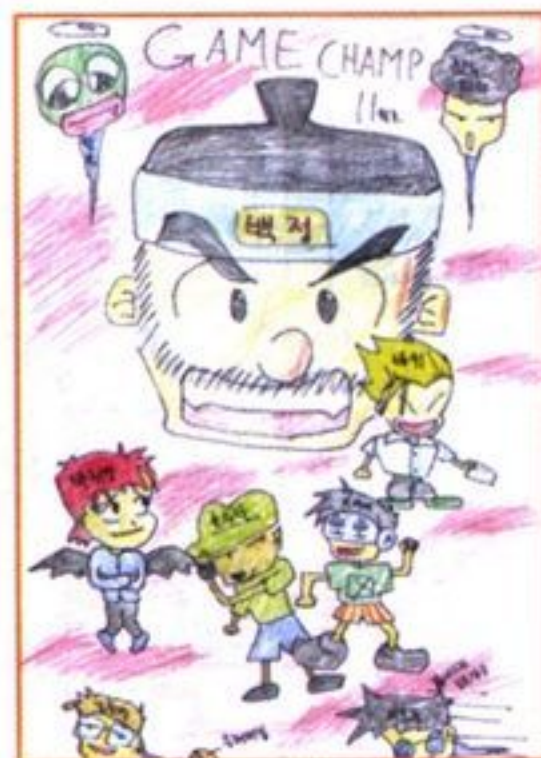
파이터의 용사들
이민재/

오직 최고만을 향하여
정승권/

바나나 많죠?
최 원/

챔프 명인 키즈
전대식/

티파와 친구들
이유진/

뭘 봐...?
김범철/

4컷만화

너무 강했나?
원종필/

We are the best
류동민/

숙명의 대결
김연권/

챔프 탐험대 총집합
장주원/

우리는 브라질팀?
안지훈/

나의 사랑 게임챔프
김현리/

버철 파이터의 황제 잭키
허창완/

사쿠라
최원진/

썰렁한 수케바인과 F-91
이상헌/

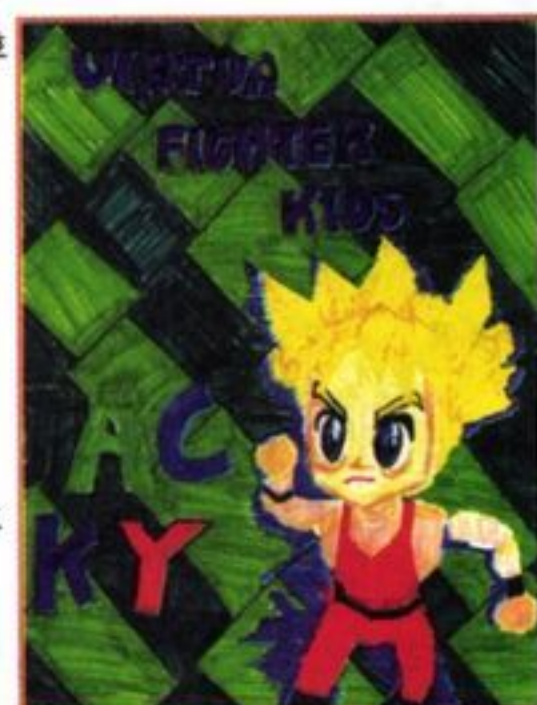
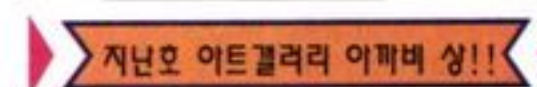
지난호 아트갤러리 이끼비 상!!

배틀아레나 투신전
신민섭/

오! 나의 여신님이여
임수연/

Nice Champ
김혜정/

영원한 맞수
김태수/

주인공팀! 과연 숏다리가
김성우/

■96년 12월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려 보내셔도 상관없습니다. 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 15일에 마감입니다. 단, 15일 이후에 온 그림 중 1개만 선정 다음호에 실어드립니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시요.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

챔프클럽

3D 블라스터 PCI

3D 블라스터 PCI는 3D 블라스터 전용 그래픽 엔진인 CGL(Creative Graphics Library)이 구동됨으로 이를 통해 개발된 게임의 경우 다이렉트 3D보다 훨씬 부드럽고 선명한 게임을 빠르게 즐길 수 있다. 이외에 128비트의 초고속 2D 그래픽 가속 엔진을 탑재하고 있어 윈도우 95등 GUI 환경에서 빠른 시스템 수행능력을 보여준다. 또한 4MB의 EDO DRAM이 탑재되어 있어 1280×1024의 최대해상도와 24비트 트루칼라의 최대색상을 보여준다.
문의처 : (주)제이씨현시스템 02-3149-4900

NEC 펜티움-프로 PC서버

이 제품은 INTEL PENTIUM-PRO를 탑재, 기존 어플리케이션의 호환성 및 다양한 운용체제를 수용할 수 있다. 166MHZ 또는 200MHZ CPU가 최대 4개까지 확장할 수 있어 고성능 파일 및 DB 서버로서 최고의 성능을 발휘하도록 구성되어 있다. 메인 메모리는 ECC 메모리를 최대 1GB 까지 확장할 수 있다. 또한 내부 HDD 용량은 최대 28GB 까지 구성할 수 있고, DUAL PCI 와 DUAL SCSI를 장착, 고속의 데이타 전송을 가능케 해주며, DUAL POWER SUPPLY가 기본으로 제공되어 최대의 안정성을 보장한다. 이 제품의 운영체계는 마이크로소프트 WINDOWS NT 3.5 이상 또는 NOVEL NETWARE 3.X, 4.X SFTⅢ를 지원한다.
문의처 : 해태전자 SI사업부 02-590-0514

3D STUDIO MAX

Window NT와 인터페이스를 활용할 수 있도록 설계된 새로운 32비트 멀티스레드 애플리케이션. 조명효과와 애니메이션 시스템 등으로 건축가, 기계 설계자, 변론전문가 및 컨셉 디자이너들의 이용가치가 높고 수백개의 독자적인 개발업체들이 이미 새로운 모델러, 파티클 시스템, 렌더러, 특수효과 플러그인 구성요소등을 제작하고 있으므로 새로운 세계를 창조할 무한한 가능성을 제공할 것이다.
문의처 : (주) 캐드캠프 02-584-5342

클럽재즈 VOL.1

클럽재즈는 오디오 트랙뿐만 아니라 CD-ROM트랙이 포함되어 있는 인핸스트 시디(Enhanced CD)이다. 일반 게임용 컴퓨터에서 볼 수 있는 이 CD-ROM 트랙에는 재즈의 역사와 유명 아티스트 정보 및 그들의 히트곡들을 듣고 볼 수 있다. 이 CD-ROM 트랙에 수록된 곡까지 합치면 실제로 20곡이 넘는 불멸의 재즈 히트곡을 즐길 수 있다. 또한 클럽재즈 VOL.1은 재즈 입문자를 위해 재즈의 역사, 시기별로 유행했던 장르 유형과 대표 아티스트를 자세하게 해설서에 담고 있다.
문의처 : BMG 02-561-4301

최첨단 입체영상 극장식 시뮬레이션

초대형 영상과 모션 시뮬레이터에 INTERACTIVE 시스템을 도입, 관객 스스로 영상의 진로를 선택하여 예상치 못한 새로운 세계를 직접 탐험하는 21세기형 첨단 3차원 시뮬레이션 극장. 기존 대형 시뮬레이션에 비해 소자본, 적은 면적으로 더욱 정교하고 다이나믹한 가상 현실을 만끽할 수 있으며 박진감 넘치는 영상(6종류보유)등의 특징이 있다. 문의처 : (주)한메드 02-203-8611

중학과학(수학)시리즈 CD-ROM

E.물리
중학교 1,2,3학년 전과정을 수록했으며 기초원리를 애니메이션으로 학습한다. 또한 직접하는 실험실이 있으며 꼭 알아야 할 250문제를 정리한다. 그밖에 과학 사전이 첨가되어 있다.
E.움직이는 기하(Ⅱ)
만화로 보는 재미있는 수학이야기. 원리의 증명을 애니메이션으로 했으며 도우미 기능이 부수되어 있다. 직접 참여하여 기하의 원리를 알게 하며 스피드 도전으로 무한대의 문제를 풀 수 있다.
문의처 : (주)이포인트 02-548-9302

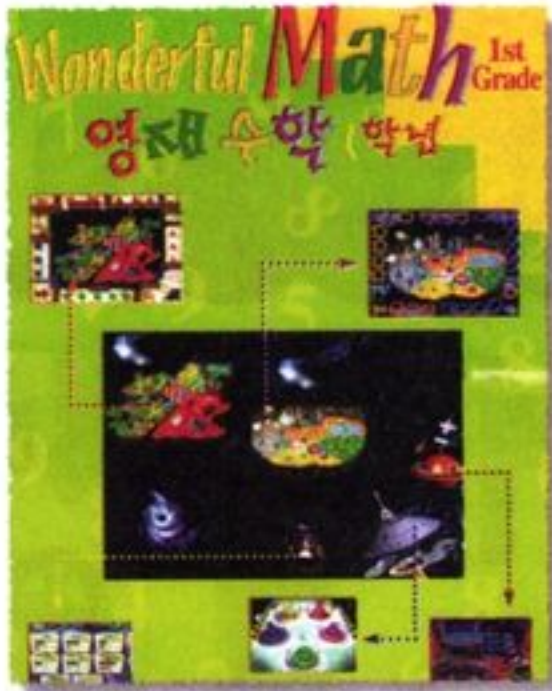
인스타포트 288 플러스 (INSTAPORT 288+)

이 제품은 컴텍스288의 고급형 모델로 일반전화선로를 통해 압축되어 송신되는 데이터의 전송속도가 최대 33600BPS로 매우 빠르며 접속율 및 안정성이 뛰어나고 팩스 송수신 기능과 멀티태스킹 기능 등이 있다. 이외에 호출기능, 주소관리기능도 이용할 수 있으며 특히 초보자 중심의 사용설명서와 초보자용 PC통신 이용 설명서를 제공한다. 그 밖에 윈도우용 팩스/데이터 통신 프로그램 제공과 인터넷 1개월 무료 유니텔 이용권을 증정한다. 전국 12개 지역의 A/S지정점으로 3년간의 무상보증를 보장하며 정보수집과 사용상 문의 사항은 하이텔, 천리안, 나우누리등 PC통신에 개설된 기업포럼(GO HANSOL)으로 답변을 들을 수 있다. 인스타포트 구매고객 선착순 5000명에게 야구모자가 제공된다.
가 격 : 159,000원 문의처 : 한솔전자 02-3458-9912

Raptor3

Raptor3는 디지탈사의 Alpha 21164 계열의 CPU를 탑재한 데스크 스테이션의 제품으로 세계에서 최초이자 가장 빠른 Windows NT용 그래픽 워크스테이션. 범용 OS인 윈도즈 NT바탕으로 수많은 어플리케이션과 강력한 네트워킹 최고의 렌더링 스피드로 Window NT서버의 역할과 렌더링엔진, 전문적인 디지탈 편집등 PC에서 SGI플랫폼까지 기능이 다양하다.
문의처 : (주) 캐드캠프 02-584-5342

150MHz 펜티엄 프로세서

고해상도 컬러 화면, CD-ROM 드라이브, 풀모션 비디오, 스테레오 사운드 등과 강력한 성능을 구현할 수 있는 이 제품은 높은 성능을 나타내면서도 전력 소비는 상당히 낮아 배터리 수명이 길다. 얇은 경량의 tcp(Tape Carrier Package) 방식으로 제공되는 이 프로세서는 전압 감소 기술(Voltage Reduction)을 구현, 내부 코어가 3.1볼트로 작동하고 있어도 기성 부품들과 3.3 볼트에서 인터페이스할 수 있다.
문의처 : (주) 인텔코리아 02-767-2500

영재수학 1학년

두개의 혹성을 여행하며 수학을 배워나가는 수학 교육용 CD-ROM. 학교 교과과정에 맞추어 초등학교 1학년의 내용으로 구성되어 있으며 덧셈, 뺄셈 연산과 도형, 비교, 시계보기, 돈계산과 같은 숫자와 관련된 내용이 재미있게 구성되어 있다. 또한 이해를 돕기 위한 애니메이션과 덧셈,뺄셈 연산연습을 위한 속셈 연습 게임도 마련되어 있다.
문의처 : 새광데이타 02-702-6462

Cyber Puck

"Cyber Puck"(일명 3차원 마우스)이라는 이름의 이 게임기는 기존의 조이스틱과 마우스가 가지고 있던 공간 이용의 비효율성과 비역동성이라는 단점을 극복하고 다이나믹하게 게임의 효과를 높일 수 있다. 인체공학을 응용한 심플한 디자인으로 설계된 "Cyber Puck"은 60그램의 가벼운 무게로 손목을 이용하여 간단히 방향을 조정할 수 있고 첨단 인터페이스인 공간 좌표 인식 장치를 탑재해 더욱 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있게 됐다.
문의처 : (주) 한서미디어 멀티미디어 사업부 02-266-5206

해외정보

버철 파이터3 마우스패드

금년 최제작, 버철파이터3의 플라이즈 등장. 마우스패드로 매우 실용적이다.
문의처: 세가 엔터플라이즈 일본 03-5736-7704

물고기 모양 코드

물고기 뼈모양 전기용 연결코드. 문어다리 배선도 멋있다. 눈이 야광으로 되어 있어 빛난다. 선물용으로 최고. 길이 1.2m ABS 수지제 125V. 12A.
가격 : 4800엔
문의처 : 메이와전기 회사 일본 03-3288-7213

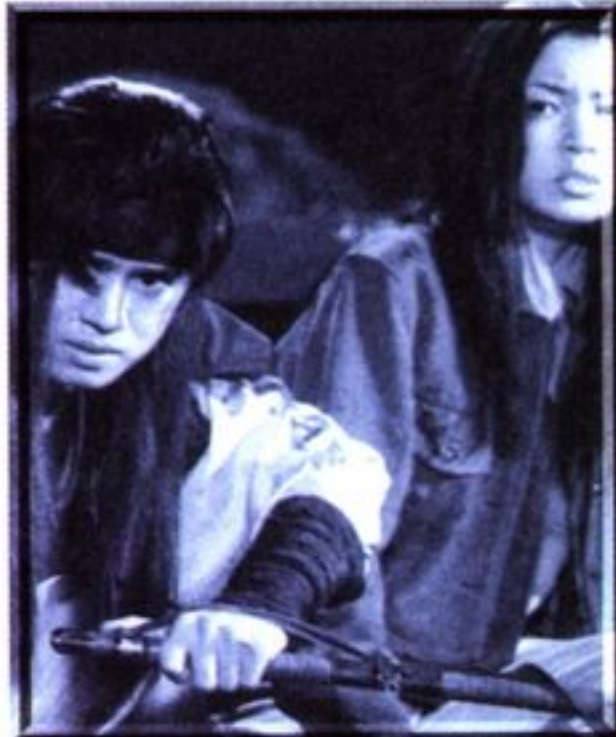
바구니 든 소닉 & 열쇠고리

「바구니 든 소닉」은 각각의 캐릭터에 바구니를 부착해 앉아 있는 포즈로 만든 봉제 인형이다. 자동차 유리에도 붙일 수 있고 펜 등을 꽂을 수도 있다. 길이는 약 9cm, 전체 6종류. 「열쇠고리 세가 소닉」은 5종류 소닉, 테일스, 너클즈, 에이미, 에그맨이 있고 빨강,초록, 노랑 3색이다.
문의처 : 세가 엔터플라이즈 일본 03-5736-7704

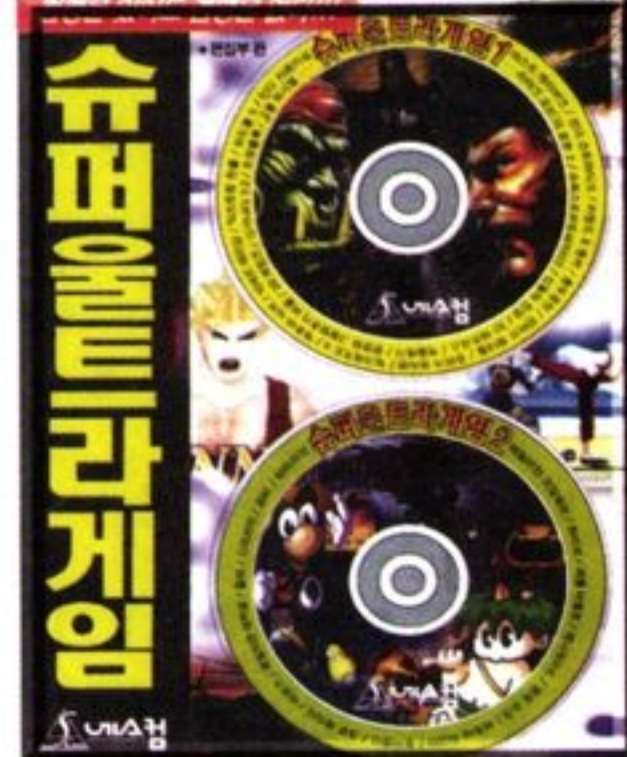
비디오

인베이더(INVADER)

의문의 우주 착륙선이 레이더에 잡힌 후 착륙선은 캘리포니아주의 사막에 착륙한다. NASA의 몽고메리 박사팀은 이 탐사선을 조사하기 시작한다. 몽고메리 박사는 우주 생물학자인 스캇박사와 함께 기체를 분석하는데 그 착륙선은 1983년 발사했던 바이킹 2호임이 밝혀지지만 누가 왜 다시 지구로 돌려 보냈는 지는 의문으로 남는다. 한편 몽고메리 박사 일행은 정부가 착륙선의 존재 자체를 매장하려 한다고 추측, 실험실 문을 잠그고 연구를 계속한다. 그런데 몽고메리 박사가 착륙선에 있는 정보를 NASA컴퓨터 본체로 옮겨 놓으려 접속을 시도하던 중 착륙선 안에서 괴생물체가 튀어 나오고 바로 그때,실험실 문이 열려 괴생물체는 건물 어디론가 사라져 버린다. 괴생물체는 화성의 생물체로 지능 및 성장 속도가 놀랄만한 속도로 빠르게 진화되어 가고 그로 인해 방사능에 오염된 화학 연구소 전체가 공포에 휩싸이는데...

영화

귀천도(歸天圖)

1800년 정조 재위 마지막 해, 정조는 아내 정연이 장차 세계를 지배할 아이를 낳을 것과 그 아이를 제거하기 위해 다른 나라에서 자객단이 올 것을 알게 된다. 정조는 최후의 수단으로 왕가비전에 나타나 있는 '시간의 문'을 통해 정연을 도피시키기로 하고 정연을 호위할 좌운검과 우운검에게 귀천검과 귀천금을 하사하여 함께 '시간의 문'으로 도피시킨다. 한편 일본 다다가쯔 장군은 간조에게 파천도를 주고 정연을 척살할 것을 명하는데 우운검은 추격해 오는 간조 일행을 막지 못해 함께 '시간의 문'에 들어가게 된다.
1996년 대한민국 수도 한가운데서 벌어지는 1800년 무사들의 생명을 건 전쟁. 지켜야 하는 조선검객의 忠義와 죽여야 하는 일본 사무라이의 武道속에 충격과 혼란을 그린 영화.

서적

슈퍼울트라 게임

최신 빅 히트 게임을 CD-ROM에 수록하였고 설치에서 실행방법, 게임을 재미있게 즐기는 방법등을 자세히 설명하고 있다. 주요내용은 통신상의 하이텔, 천리안, 나우누리 뿐만 아니라 인터넷에서 게임을 구하는 방법까지 설명하였으며 설명이 필요한 게임들은 실제 화면과 함께 게임 배경, 사용 환경, 설치 방법, 게임방법등을 실었다. CD-ROM에는 인터넷과 국내 컴퓨터 통신망에 올라와 있는 비주얼 파이터, 워크래프트 II, 커맨드 앤 퀀커, 레이맨, 하이브 등의 각종최신 데모게임들이 수록되어 있다.
출판사 : 도서출판 에스컴
가 격 : 13,000원(CD-ROM 2장 포함)

700-9881

차세대 게임정보

의 일기

1996년 X월 XX일 날씨

오늘 하루 종일

아~~ 가을이구나!!!

자꾸 땡기는 이유? 가 없기때문!!

에잇, 에 나가 이나 신나게 두들겨야지.

에 도전.. 와 한판 승부!!! 그러나...

"어떻하면 를 잘할 수 있니?"

이는 한마디로 말했다.

도 없니? 700-9661이 바뀌었어"

으로 돌아온 나는 허겁지겁 를 돌렸다. 어디로...

바로 700-9661로...

바로 이거야!!

NEW 700-9661이 있는 한 앞으로 에 를 당할 자는

없을 거야!!!

빨리 내일이 왔으면 좋겠다.

건방진 를 혼내줘야지...

VIDEO GAME PERFECT GUIDE

집중공략

이번 챔프 집중공략에는 「이달의 명장면」 코너에 노엘의 엔딩 장면과 캐릭터별 공략 포인트를 보내주신 독자분(차기백)이 계셔서 챔프의 공략과 합쳐 게재했습니다. 노엘은 다른 게임과 달리 모든 게임 진행이 랜덤으로 되어있어 공략하기 까다로운 점이 많았습니다. 때문에 이번 노엘 공략이 일본어를 모르시는 분들에게는 그다지 도움이 되지 않을 수도 있지만 많은 독자분들의 요청에 따라 간단하게나마 기본 시스템과 엔딩을 소개해 드리겠습니다.

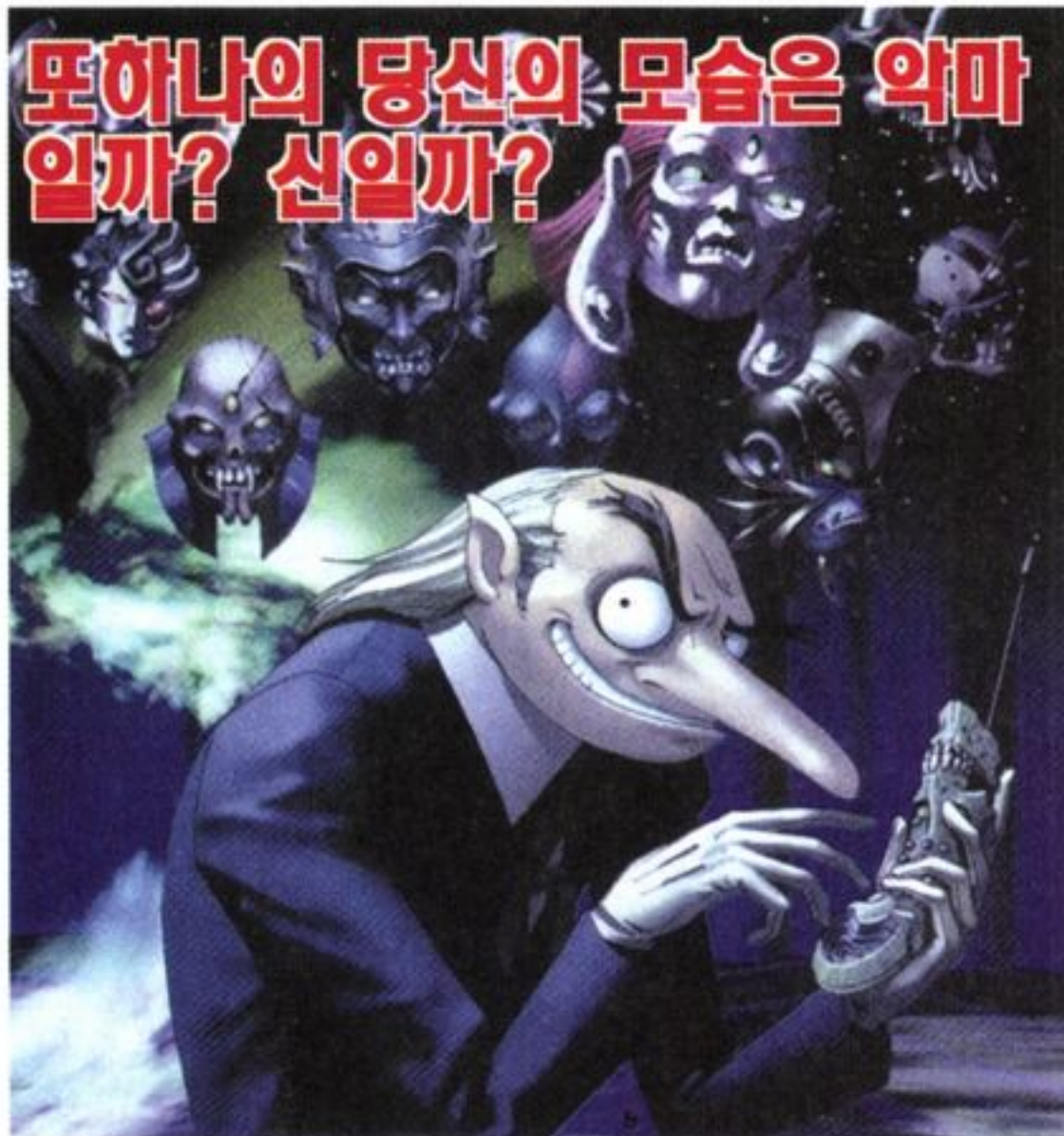
차기백 독자분에게는 「FFⅦ」의 체험판 CD를 선물로 보내드리겠습니다. 앞으로도 챔프 공략에 독자분들의 많은 참여를 부탁드립니다.

차기백/경기도 동두천시 생연동 276 은혜주택 2-209호

또하나의 당신의 모습은 악마일까? 신일까?

장르	RPG	발매일	96년 9월 20일
제작사	아트라스	가격	6,800엔

여신이문록 PERSONA

패밀리 시절부터 3D 롤플레잉의 대명사로 정평이 나있던 여신전생 시리즈. 그 화제의 최신작이 드디어 플레이 스테이션에 등장했다. 이번 여신이문록은 여신전생if에서 등장한 가디언 시스템을 파워 업해서 만든 페르소나 시스템과 화려한 전투신이 돋보인다. 또한 이번 작품은 일반 유저층이 접근하기 쉽도록 하기 위해 난이도에 있어서도 충분히 배려되어 고정팬들 뿐만 아니라 일반 유저들에게도 상당히 좋은 반응을 얻고 있다. 전작들과 비교해 길이가 짧아진 면도 있지만 중간 중간 멀티성을 도입한 것이나 파워 업한 그래픽과 사운드는 여신전생 시리즈의 진화를 실감케 해준다.

게임을 진행하기 위한 기본 지식

CHARACTERS

주인공 (HERO)

미카게 마을의 성 엘민 학원의 2학년생으로 플레이어 자신이 된다. 한손 검과 자동소총(マシンガン)류를 사용한다

소노무라 마키(園村麻希)

건강이 안 좋은 관계로 어릴 때부터 병원에 다니고 있다. 최근 1년동안은 계속해서 병원에 입원해 있었으며 요즘 들어서는 상태가 좋아졌다는 소문도 들린다.

친구들 사이에서는 마키짱(マキちゃん)으로 불린다. 활과 권총(ハンドガン)류를 사용한다

이나바 마사오(稲葉正男)

이나바크리닉 의사의 아들로 어릴 때부터 엄마에게 귀여움을 받으며 자라 아직까지도 세상물정을 모른다. 그의 어머니가 마군이라고 부르기 때문에 친구들에게는 마크(マーク)로 불린다. 도끼와 산탄총(ショットガン)류를 사용한다.

마유즈미 유키노 (まゆずみ ゆきの)

같은 나이임에도 불구하고 침착한 성격을 갖고 있어 모두들에게 누나 같은 존재이다. 일찍부터 아르바이트를 통해 사회를 알아왔기때문에 냉소적인 면도 있다. 친구들에게는 유키노(ゆきの)상이라고 불린다. 투구(投具)와 산탄총(ショットガン)류를 사용한다.

난죠 케이(南條 圭)
부잣집 도련님으로써 자신감이 넘치는 왕자이다. 부모님에게 물질적인 것만 받았을 뿐 어려서부터 애정을 받지 못하며 자랐기 때문에 집사인 야마오카에게 많이 의지한다. 친구들에게는 난죠군(なんじょうくん)이라 불린다. 양손검과 소총(ライフル)류를 사용한다.

아야세 유카(あやせ 優香)
요새의 보통 여고생다운 아이로서 앞날의 복잡한 일 등은 생가하지 않고 하루하루를 즐겁게 보내려고 한다. 트러블 메이커로도 유명하며 친구들 사이에서는 아야세(アヤセ)라 불린다. 채찍과 권총(ハンドガン)류를 사용한다.

칸도리 타카히사(神取 たかひさ)
올해 미카게 마을로 진출한 하이테크 기업 '세베크'의 젊은 지사장으로 업무능력이 뛰어난 수재이다. 하지만 급성장하는 세베크와 그것을 이끌어 가는 칸토리의 주변에는 항상 좋지 못한 소문들이 나돌고 있다.

우에스기 히데히꼬(上杉 秀彦)
남보다 눈에 띄는 것을 좋아하여 멋을 많이 부리고 다닌다. 약자에겐 강하고 강자에겐 약한 모습을 보인다. 말솜씨가 뛰어나며 항상 패션에 신경 쓴다. 친구들에게는 브라운(ブラウン)이라 불리며 창과 자동소총(マシンガン)류를 사용한다.

키리시마 에리꼬(桐島 英理子)
고등학교 입학시 미국에서 돌아온 귀국 소녀로 학원 내에서는 그녀를 모르는 사람이 없을 정도로 유명하지만 그녀를 제대로 아는 사람은 드물다. 친구들에게는 에리(エリー)라고 불린다. 한손검과 소총(ライフル)류를 사용한다.

FIELD COMMAND

2D필드나 3D던전 등에서 네모 버튼을 누르면 커맨드 화면을 불러낼 수 있다.

ITEM

USE:소지하고 있는 아이템을 사용한다.

EQUIP:소지하고 있는 아이템을 장비한다. MAX를 선택하면 최고 장비로 장비되므로 이것을 이용하자.

SORT:자동으로 아이템을 정리한다.

MAGIC

CAST:페르소나의 힘을 빌려 필드 내에서 쓸 수 있는 마법을 사용한다.

PERSONA:CHANGE를 고르면 현재 사용중인 페르소나를 바꿀 수 있으며 STATUS를 고르면 페르소나의 능력을 볼 수 있다.

CARD:현재 파티가 가지고 있는 스펠카드를 보거나 버릴 수 있다.

SYSTEM

MAP:파티가 있는 층의 지도를 볼 수 있다. L2버튼으로 한번에 볼 수도 있다.

ANALYZE:지금까지 파티가 싸워왔던 악마의 데이터를 볼 수 있다.

CONFIG:콘트롤러 설정, 사운드 설정, 오토배틀 설정 등을 할 수 있다.

FORM

전투시 사용되는 진형을 정한다. 자신의 임의대로 포메이션을 정할 수 있고 그것을 세이브했다가 다시 사용할 수 있다.

활이나 소검은 후열에 배치하고 검이나 도끼 등은 전열에 배치하자.

STATUS

파티내 캐릭터의 현재 상태 및 능력치를 볼 수 있다.

BATTLE COMMAND

필드나 3D던전 이동시 적과 만나면 다음과 같은 6가지 명령어가 등장한다.

FIGHT

적과 전투한다.

SOWRD:적을 무기로 공격한다. 범위 내에 적이 없으면 선택할 수 없다.

GUN:장비된 총으로 공격한다. 탄환 제한이 없기 때문에 무한대로 사용 가능하다.

PERSONA:페르소나를 이용한 공격과 회복 등을 할 수 있다. 소비하는 SP는 페르소나의 종류에 따라 각기 다르다.

PRS-CHG:현재 사용중인 페르소나를 다른 페르소나로 바꿀 수 있다.

ITEM:전투 중에 사용가능한 아이템을 사용한다.

DEFEND:방어하여 1턴간 방어력과 회피력을 상승시킨다.

CONTACT

적과 교섭 한다. (아래 설명 참조)

FORM

포메이션을 변경한다. 필드 명령어 때와 거의 흡사하다.

AUTO

자동으로 적과 전투한다. 전투중에 엑스 버튼으로 취소한다.

노멀오토(ノ-マルオ-ト):모든 캐릭

터가 SWORD로 공격한다.

리플레이오토(リプレイオ-ト):이전에 입력했던 행동을 다시 반복한다.

퍼스널오토(パ-ソナルオ-ト): CONFIG에서 지정한 내용대로 싸운다. 검(けん), 총(じゅう) 프리(フリ-) 세종류가 있으며 프리는 그때마다 지정해 주는 것이다.

ANALYZE

현재 화면에 나와있는 적들을 자동으로 분석해 준다. 단 이전에 싸웠던 경험이 있어야 한다.

ESCAPE

전투에서 도망친다. 실패할 경우도 있으므로 주의하자.

PERSONA

페르소나는 라틴어로 가면이란 뜻으로 이번 여신전생 시리즈에서 새롭게 도입된 것이다.

인간의 여러 가지 인격을 구체화시킨 것으로써 게임에서는 이것을 사용해 능력치를 올리거나 인간이 사용할 수 없는 마법이나 특기를 사용할 수 있게 된다.

● 처음에는 각각의 캐릭터가 하나씩의 페르소나를 가지고 있지만 스토리가 진행되면서 최대 3개까지 페르소나를 장비(CHARGE)할 수 있게 된다.

● 3개의 페르소나 중에 항상 1가지만을 움직이게 할 수 있으며(ACTIVE) 언제나 바꿀 수 있다.

● 페르소나는 이골의 벨벳 룸에서 만들 수 있으며 이골만이 강마(페르소나를 캐릭터에게 씌우는 것)나 합체 등을 할 수 있다.

● 페르소나의 종류로는 모두 22가지가 있으며 타로트 카드의 종류와 같다. 그 효과 및 특징에 대한 것은 매뉴얼에 잘 나와 있으므로 매뉴얼을 참조하자.

● 페르소나의 속성에 따라 캐릭터들과의 호감도가 결정되므로 강마시에는 주의해야 한다.

● 페르소나에게도 랭크가 있어 랭크를 올리면 플러스되는 능력치가 늘어나고 더 많은 마법이나 특기를 사용하게 되지만 한계가 있다.

VELVET ROOM

악마 소환, 합체나 페르소나의 강마, 소거 등을 할 수 있는 유일한 곳이다. 이번 여신이문록에서는 이제까지의 시리즈처럼 악마들을 합체시켜 데리고 다니는 것이 아니라, 페르소나라는 카드로 만들어서 캐릭터에게 강마시키는 것이다. 즉 한번 합체한 악마(스펠카드)는 페르소나로 되어버리기 때문에 다시 합체할 수 없으므로 신중하게 진행시켜야 한다.

명령어 중에 合體를 택하면 셀프(セルフ)합체와 가이드(ガイド)합체를 할 수 있는데 셀프합체는 전작까지의 합체 방식과 비슷하며 가이드합체는 결과가 되는 페르소나를 먼저 보여주고 그에 필요한 악마 조합을 나열하는 방법이다. 처음 이 시리즈를 해보는 사람이라면 가이드 합체로 합체법을 익히자. 그리고 합체시의 페르소나 레벨이 주인공의 레벨보다 10이상 높을 경우에는 합체를 해주지 않는다.

강마/소거(降魔/消去)를 택하면 만들어진 페르소나를 캐릭터들에게 장비시켜 주는데 그 캐릭터의 P-LEVEL(강마레벨)이 페르소나의 레벨보다 낮을 경우에는 강마시켜 주지 않는다. 또 위에서 이야기한 것처럼 호감도에 따라 효과가 많이 차이나므로 주의해야 한다. 여기에서는 현재 장비중인 페르소나를 떼어낼 수도 있다.

벨벳룸의 명령어

악마합체(合)
그만두다.(やめておく)
강마/소거(降魔/消去)
힌트를 듣는다.
(話が聞きたい)

CONTACT

전투 중에 악마와 교섭하여 아이템이나 돈을 얻거나 그 악마의 스펠카드(スペルカ-ド)를 얻어내기 위한 방법이다. 전작까지는 악마를 그대로 컴퓨터에 넣어서 가지고 다녔지만 페르소나에서는 스펠카드라는 카드 형태로 가지고 다니게 된다.

● 전투 중에 CONTACT를 선택하면 우선 적을 선택하고 그후에 누구를 교섭할 것인지를 결정한다.

● 캐릭터가 결정되면 각각의 명령어가 나오는데 그 명령어에 따라 적이 반응을 보여 화면 왼쪽 위에 있는 4가지 감정에 변화를 주게 된다.

● 감정은 각각 흥미(INTERS-EST), 분노(ANGER), 공포(FEAR), 기쁨(JOY)으로 나눠어진다.

● 캐릭터를 바꾸어 가면서 계속 대화를 하여 하나 이상의 감정이 최고조에 달하면 그 감정색이 네모 전체에서 깜빡거려 감정의 종류에 따라 결과를 나타내게 된다.

● 캐릭터당 사용할 수 있는 명령어와 그에 따른 감정의 변화표는 매뉴얼이 있으므로 그것을 참조한다.

● 최고조의 감정에 달했을 때의 결과일람

감정의 종류	아이템의 입수	결과
흥미	있다	스펠카드나 아이템 중에 골라서 얻을 수 있다.
흥미와 분노	있다	〃
흥미와 공포	있다	〃
흥미와 기쁨	있다	〃
분노	없다	최악의 결과로써 전투를 피할 수 없다.
분노와 공포	경우에따라 있다	악마가 자신을 잃는다. PANIC되는 악마도 있다.
분노와 기쁨	경우에따라 있다	악마에게 놀림당한다. 그저 놀림당할 뿐이다.
공포	경우에따라 있다	악마가 놀라 도망친다. BIND되는 악마도 있다.
공포와 기쁨	경우에따라 있다	악마가 두려움을 느낀다. CHARM되는 악마도 있다.
기쁨	경우에따라 있다	악마가 매우 좋아한다. HAPPY가되는 악마도 있다.

결과적으로 흥미(INTEREST)가 스펠카드를 얻는데 가장 중요한 요건이다. 어떤 커맨드를 사용하여 흥미가 올라갔다면 계속해서 그명령을 쓰자.

커맨드를 사용하여 수치를 올리자

이렇게 흥미를 높이면 성공한 것이다

악마의 스펠 카드를 얻었다

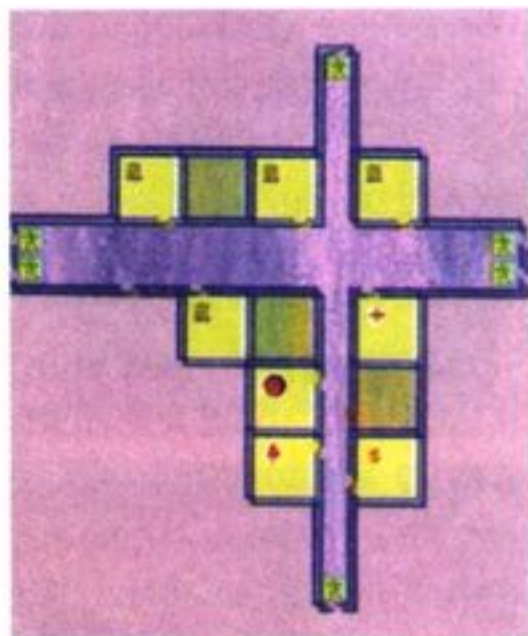
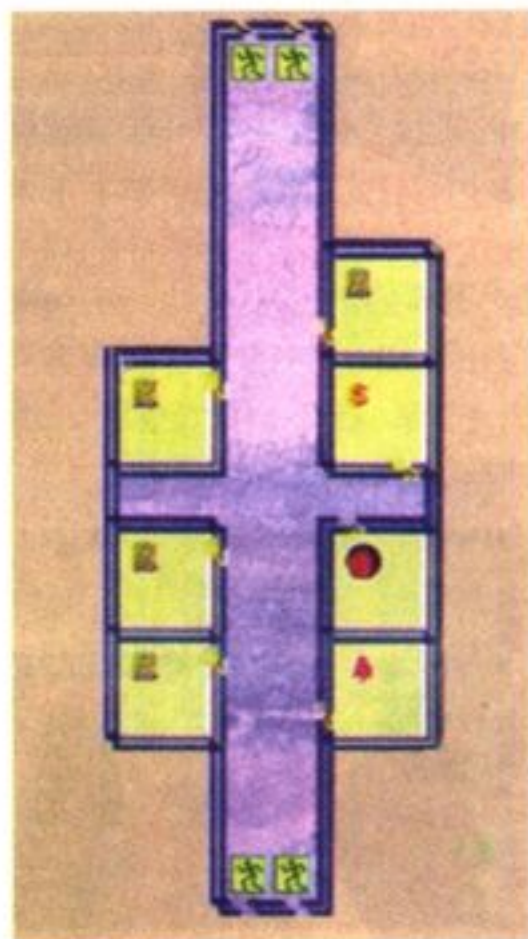
게임의 무대가 되는 미카게 마을

이 페르소나에서는 대부분의 전개를 미카게 마을이라는 가상도시에서 진행하게 된다. 아래에 전체 지도를 그려 놓았으니 확실하게 위치를 파악해 두자.

미카게 마을의 상점가

지도의 죠이츠(ジョイ通り)와 미카게 산모루(御影サンモ-ル)는 이 마을의 번화가로서 몇 가지 가게가 자리잡고 있다. 이곳의 상점들은 다음과 같다.

게임의 무대가 되는 미카게 마을 전체지도

❶유적 ❷미카게 종합병원 ❸미카게 파출소 ❹아가스티아 나무 ❺미카게 향토자료관 ❻조이츠 ❼마을의원 ❽지하철입구 ❾미카게 산모루 ❿세베크 ⓫YIN&YAN ⓬카네다가 ⓭아라야신사 ⓮성 엘민학원 ⓯히메노가 ⓰폐공장

조이츠의 지도

미카게산모루 지도

1.패스트 푸드점 PEACE DINER

학교에서도 유명한 페스트 푸드점이지만 이변 후에는 폐점이 된다

2.양복점 Rosa Candida

처음에는 보통의 가게이지만 이세계(異世界)에서는 방어구점이 된다

3.카지노 JUDGEMENT 1999

처음에는 4개의 게임이 가능하지만 나중에 한가지 게임이 더 늘어난다

4.개업의 에스미크리닉 (エスミクリニック)

초반에는 아무 도움도 안되지만 나중에는 돈을 내면 회복을 시켜준다.

5.편의점 -YIN & YAN-

이변 후에도 계속하여 영업을 하지만 이세계에서는 무기점이 된다

6.약국 사토미타다시 (サトミタダシ)

항상 괴상한 노래를 틀어놓는 약국으로 이변전후로 계속 약을 판매한다.

7.과자점 천년만년당 (千年萬年堂)

이변 전후로 아이템을 팔다가 이세계에서는 보석점으로 바뀐다.

8.벨벳 룸 (ベルベットルーム)

이변 후 어떤 이벤트를 거친 후 이곳에서 악마의 소환 합체 강마 등을 실행할 수 있다.

9.아가스티아 나무 (アガスティアの木)

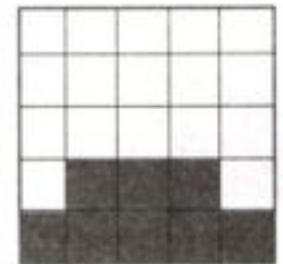
이곳뿐만 아니라 던전이나 맵 위에 많이 있으며 세이브를 할 수 있는 유일한 곳이다

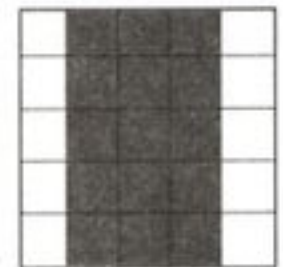
무기의 공격 범위

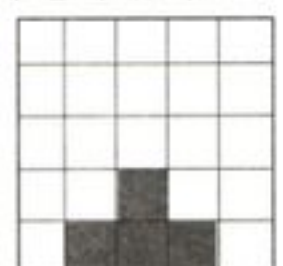
각 무기로 공격할 수 있는 범위로써 이 범위에 들어오지 않을 경우 공격하지 못하거나 자동으로 방어하므로 유의하자 아래에서 나오는 칸수는 포메이션 화면에서의 한칸씩으로 전체는 5칸×5칸이고 각 그림은 캐릭터가 맨 앞의 중앙에 있을 때의 사정거리이다.

SOWRD로 사용하는 무기

1.검류

2칸 앞과 좌우로 2칸 벗어난 곳의 적까지 공격 할 수 있다.

2.창류

앞으로는 끝까지 공격할 수 있으며 좌우로는 1칸 벗어난 곳의 적까지 공격 할 수 있다.

3.도끼나 타격기구

2칸 앞과 좌우로 1칸 벗어난 곳의 적까지 공격 할 수 있다.

4.활

앞으로 5에 있는 적부터 공격 할 수 있다. 한칸 뒤로 갈 때마다 범위가 2칸씩 늘어난다.

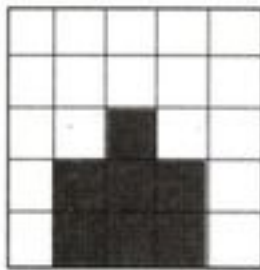
5.투구

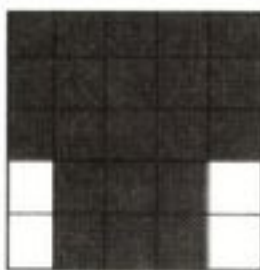
화면내의 모든 적을 공격할 수 있다.

PS 페르소나

GUN으로 사용하는 총기류

1.권총류

3칸 앞과 좌우로 1칸 벗어난 곳의 적까지 공격할 수 있다.

2.자동소총류

역삼각형으로 퍼지듯이 공격할 수 있으며 뒤로 갈수록 범위가 줄어든다.

3.소총류

화면 전체의 적을 공격할 수 있다.

4산탄건류

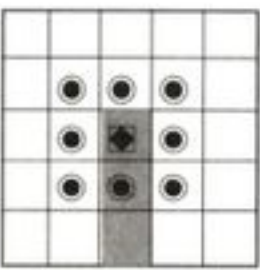
앞으로 4칸까지의 적을 공격할 수 있으며 맞은 적의 2칸 내의 적도 타격을 입는다.

(◈에 있는 적을 맞추면 ◉에 있는 적도 데미지를 입는다.)

시나리오 분석

성엘민학원(聖エルミン學園)

성엘민학원의 같은반 친구들인 주인공, 마크, 유키노, 난죠, 브라운, 에리, 아야세 7인은 어느 날 빈 교실에 모여 자신의 미래를 볼 수 있다는 페르소나님 놀이를 한다(우리 나라의 볼펜귀신 소환과 비슷하다). 처음엔 장난으로 시작한 것이지만 여기서 갑자기 흰옷을 입은 소녀가 나타나고 그녀의 번개에 맞은 4명은 같은 꿈을 꾸게 된다.

꿈에서는 나비의 가면을 쓴 피레몬을 만나게 되는데, 피레몬은 주인공에게 또 하나의 자신을 불러낼 수 있는 힘인 페르소나를 준다.

꿈에서 깨어난 주인공은 양호실에 누워 있었고 나머지 동료들도 같이 있었다. 깨어난 후 양호실로 주인공의 담임선생인 사에꼬 선생이 찾아오고 그녀는 주인공, 마크, 유키노, 난죠에게 병으로 1년이상 투병하고 있는 마키에게 문병 가라고 시킨다. 그리하여 4인은 병원으로 가게 된다.

학원에서 바로 병원으로 가보는 것도 좋지만, 학교 내를 둘러보면서 정보를 얻는 것이 좋다. 2학년4반 교실에서는 마키의 친구인 유우꼬가 그녀에게 빌린 책을 전해달라고 하니 책을 얻도록 하자. 또, 2층의 빈 교실에서는 혼자만 다닌다는 키도(城戶)가 있으며, 또 3층의 도서실에는 약간 맛이 가 보이는 악마군이 있다. 또 1층의 체육관으로 넘어가는 복도에는 학생들에게 한나라고 불리는 선생이 담이 무너진 곳으로 나가지 못하게 막고 있다. 학원의 지리를 잘 익힌 후에 병원으로 떠나자.

알 수 없는 나비가면의 인물 피레몬(フィレモン)

벽을 막고 있는 선생 이곳에는 과연 무엇이 있을까?

귀신놀이를 했던 곳에는 키도가 혼자 서 있었다

미카게(御影)마을

학원을 나서서 북동쪽으로 가면 미카게종합병원(御影綜合病院)이 있지만 우선은 마을내의 모든 들어갈 수 있는 곳에 가보는 것이 좋다. 마을 이곳 저곳에서 동료들에 대한 이벤트가 일어난다. 지도를 참조하여 이곳 저곳을 들려본 후 병원으로 들어가자.

R2로 자신이 있는 곳을 확인한다

미카게종합병원(御影綜合病院)

마키를 만나기 위해 미카케 병원에 들어선 일행은 302호실에서 마키를 만난다. 그런데 대화중에 갑자기 마키가 괴로워하여 치료실(ICU)로 실려 가고 지진이 일어난다.

그리고 ICU의문이 사라지면서 병원 내가 이계화된다. 로비로 간 일행 앞에 난죠가의 집사 야마오카가 좀비들에게 당하여 쓰러져 있고 이를 보고 분노한 난죠는 적들을 공격하는데 여기서 일행의 페르소나가 하나둘씩 각성한다.

적들을 물리친 후 일행은 병원을 탈출하게 되는데 들어올 때와는 지도가 완전히 바뀌어 있으므로 주의하고 각층에 있는 아이템을 찾아보도록 하자. 1층까지 내려가면 갑자기 적들이 나타나고 그때 에리가 나타나서 에리와 함께 적과 싸우게 된다. 에리역시 페르소나가 각성되어 그 힘을 사용할 수 있게 된다.

아직 학원이 안전한 것을 안 일행은 학원에 가려하나 마키의 어머니가 신사에 있는 것을 알고는 마키의 어머니를 구하러 아라야 신사로 떠난다.

잠들어 있던 페르소나가 각성하게 된다

간호원들을 지키다 목숨을 잃게 되는 야마오카

에리의 페르소나 각성

아라야신사(アラヤ神社)

신사는 학원의 근처에 있다. 신사에 들어가면 갑자기 나비가 나타나고 나비에 의해 다시 피레몬에게 가게 되는데, 그는 앞으로 몇 개의 갈림길이 나타날지라도 자신의 뜻에 의해 잘 진행하라고 하고는 사라진다.

다시 현실로 오면 마키의 어머니가 깨어나는데 그녀는 이번 이변은 세베크의 칸도리(神取)가 꾸민 것이며 데봐시스템이란 것으로 이공간현상을 일으켰다고 이야기 해준다. 그리고 폐공장에 세베크로 들어가는 통로가 있다면서 비밀(secret) 카드를 준다.

여기서 이 이야기를 들은 마크와 난죠는 카드를 가지고 세베크로 가버린다. 이후 주인공과 유키노, 에리는 마키의 어머니를 데리고 학원으로 가게 된다. 이 안에 있는 노란 나비는 일행을 회복시켜주므로 근처에서 레벨과 스펠카드를 모으자.

다시 나타난 피레몬

칸도리를 만나기 위해 세베크로 향하는 2인

성엘민학원

학원에 도착하면 에리가 암호를 이야기하여 안으로 들어갈 수 있게 된다. 안으로 들어가면 에리와 유키노는 학교를 지키기 위하여 일행에서 빠져나간다. 여기서 사에꼬 선생이 주인공에게 체육관으로 가는길의 벽사이에 난 구멍을 막지 못하게 하라고 한다. 그 말에 따라 체육관과 본관사이의 연결통로로 가야하는데, 우선은 체육관의 서클룸에 가서 여러 가지 방어기구를 얻도록 하자.

벽에난 구멍으로 빠져나가려고 하면 갑자기 이상해진 마키가 등장한다. 그녀는 몸도 완전히 낳았고 성격도 변해 있다. 마키와 유우꼬, 아야세와 같이 이야기를 하는 동안에 난죠가 와서 그는 마크가 경찰서에 잡혀 있다고 한다. 그래서 3명(주인공, 마키, 난죠)은 마크를 찾으러 가게 되는데 그 도중에 마키역시 페르소나를 사용할 수 있다는 사실을 알게 된다.

갑자기 나타난 마키는 이상하게 변해 버렸다

마키역시 페르소나를 사용할 수 있었다

미카게경찰서(御影署)

경찰서에 들어가기 전에 레벨을 12정도까지 모으고 근처의 아가스티아 나무에서 세이브를 해두는 것이 좋다. 경찰서에 들어가면 우선 감옥의 열쇠를 찾아야 하는데 열쇠는 방의 위쪽에 'KEY' 라고 써 있는 곳에 있으므로 그곳을 조사하여 찾는다. 왼쪽의 문으로 들어가면 던전이 나오는데 총 2층으로 구성되어 있다. 중간에 아이템은 없으므로 길만 잘 찾아가면 된다.

2층에서 다시 1층으로 내려온 곳에 감옥이 있는데 그곳에는 마크뿐 아니라 브라운까지 잡혀 있었다. 마키가 그들을 풀어주고 있는 동안에 악마경관이 나타나 전투에 들어간다.

처음에 브라운을 뺀 4명이 페르소나의 힘을 사용해서 적들을 죽이자, 브라운은 놀란다. 하지만 그가 공격을 당하자 그의 페르소나 역시 자동으로 각성하여 보스를 죽이게 된다. 이후 마크에게 비밀카드를 받고 브라운을 동료로 삼은 후 일행은 폐공장으로 향하게 된다. 이곳의 이벤트를 마친 후에는 악마합체등을 할 수 있는 벨벳룸에 들어갈 수 있다.

이곳을 조사하면 감옥 열쇠를 찾을 수 있다

잡혀있는 마크와 브라운

브라운의 페르소나가 각성한다

지하철

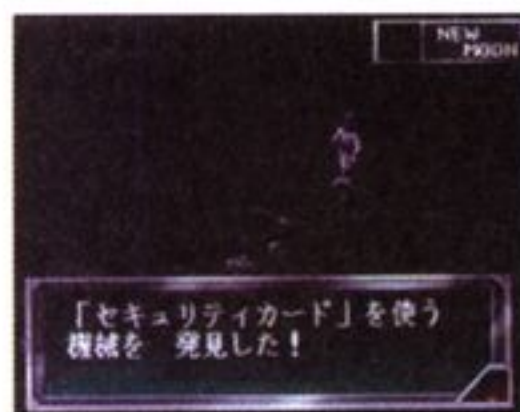
경찰서를 클리어한 후 상점가에서 주인공의 클래스 메이트가 지하철로 들어갔다는 이야길 들을 수 있다. 지하철에 들어가보면 악마들에게 습격당하는 에리를 볼 수 있는데 여기에서는 그녀를 구해주지 않아도 저절로 동료가 되어준다.

지하철 속에 있는 에리를 동료로 만들자!

폐공장(廢工場)

폐공장에 가면 숨어있는 아야세를 발견하게 되고 그녀는 학교가 사라져버린 것을 알려 준다. 그후 아야세도 행동을 같이 하려고 하나 브라운이 있을 경우 그녀는 짐만 된다고 하여 그냥 가버린다. 경찰서에서 브라운을 동료로 하지 않았다면 여기서 아야세가 동료가 된다. 이벤트가 끝난 후 오른쪽 윗부분에 가서 비밀 카드 투입구를 찾으면 자동으로 지하창고에 갈 수 있다.

지하 던전에서는 남서쪽과 북서쪽에 레버가 한개씩 있는데, 둘다 on으로 해야 길이 생긴다. 1층으로 다시 올라가 통로를 지나면 세베크 본사로 들어갈 수 있다.

학교에서 도망쳐온 아야세

이곳에 비밀 카드(SECRETE) 투입구가 있다

이런 레버는 남서, 북서쪽에 각각 1개씩 있다

세베크(»　fl)

통로를 지나 왼쪽 아래로 가면 회복할 수 있는 곳과 아가스티아 나무가 있다. 이곳에서 레벨을 16정도까지 모으자. 2, 3, 4 층에는 각종 무기가 들어있는 상자가 있으므로 꼭 찾아야 한다. 엘리베이터를 타고 5층까지 가서 다시 4층으로 내려가면 벨벳 룸이 있는데 항마레벨을 전원 17~18까지 올려서 높은 수치 레벨의 페르소나를 장비하도록 하자. 계속해서 1층까지 내려가면 세이브하는곳과 회복하는 곳이 또 나오는데 이곳이 세베크의 마지막 세이브 포인트이다. 이곳에서 계속 진행하면 5층까지 올라가게 되고 5층에서 칸도리(神取)와 그의 부하 다케다(武田)를 만나게 된다.

전투에 들어가면 자동으로 난죠가 페르소나를 이용하여 칸도리를 공격하는데 공격이 통하지 않고 오히려 칸도리가 페르소나를 이용하여 일행을 공격한다. 칸도리역시 페르소나를 사용할 수 있는 페르소나 사용인(ペルソナ使い)이었던 것이다. 칸도리는 일행을 공격하고 어디론가 도망가고, 대신 다케다와 싸우게 된다.

다케다는 레벨이 30인 초인이고 레벨20인 에이전트를 5명이나 데리고 나온다. 총공격(ミドルショッ

ト)이 매우 위력적이고 가끔씩 BLIND공격인 데라이트(デライト)를 사용한다. 평균 레벨을 18까지 모으고 전체공격(マハーブフ, マハザン, マハラギ등)을 사용할 수 있는 페르소나를 2개 이상 만들어 장비해 두어야 쉽게 클리어할 수 있다. 다케다를 물리치면 이미 칸도리는 도망치고 난 후인데 책상 왼쪽을 조사하면 비밀통로를 찾을 수 있는데 이 비밀통로를 통과하면 지하로 갈 수 있다.

이 안에 칸도리와 다케다가 있다. 완벽하게 준비하고 들어가자

칸도리역시 페르소나의 힘을!?

이곳을 조사하면 비밀통로가 열린다

세베크 지하 비밀통로

지하로 가는 통로에도 아이템이 있으므로 잊지 말고 꼭 가지고 가자. 어느 정도 지나다보면 보이지 않는 곳이 나오는데 그리 어렵지 않게 통과할 수 있다. 계속해서 마지막까지 가보면 약간 정신이 나간 것 같은 니콜라이 박사와 칸도리가 나오는데 그들은 데바 시스템 속으로 들어간다. 그런데 이때 갑자기 칸도리가 비명을 지르며 살려달라고 하는데 이것은 니콜라이 박사의 함정이다. 하지만 마키는 칸도리를 살려주자고 하고 주인공은 살리느냐 마느냐의 선택을 하게 된다. 주인공은 칸도리를 살리려 하지만 기계는 멈추지 않는다. 이때 갑자기 검은 옷의 여자아이(黒い女の子)가 나타나 칸도리를 구해주고 어디론가 사라진다. 그리고 일행은 정신을 잃게 된다.

당신은 어떤 버튼을 누를 것인가!

갑자기 등장한 검은 여자아이. 그런데 웬지 누군가를 닮은 것 같은 느낌이...

또 하나의 세계

정신을 차려보니 반년전의 학원 체육관이었다. 여러가지 생각을 하는 일행 앞에 갑자기 한 소녀가 찾아와 마키가 짝사랑하는 나이토우(内藤)가 다쳤다는 이야길 들려주고 이를 들은 마키는 어디론가 가버린다. 그리고 나서 일행은 마키를 찾으러 가는데 여기서 난죠가 마키를 조금씩 의심하기 시작한다.

학원 내를 둘러보면 사람들의 성격이 이상하게 바뀌어 있는 것을 알 수 있다. 2학년 5반 교실에 가면 나이토우와 마키가 있으며 그곳에서 일행은 현재 있는 곳이 반년 전이 아닌 또 다른 세계라는 것을 알 수 있다. 마키와 나이토우의 이야기를 듣는 동안 갑자기 검은 옷의 여자아이의 목소리가 들려오고 학교를 다시 다른 세계로 만들어 버린다.

깨어난 곳은 다름 아닌 학원의 체육관

키도의 페르소나를 이용한 공격

나이토우역시 원세계의 사람이다

이 녀석이 보스인 쥐 로봇 텟소

이계화된 학원

교실을 빠져나오면 또 지도가 완전히 바뀌어 있다. 처음에 등장하는 두개의 방에는 벨벳 룸과 양호실이 있으므로 레벨을 20~21까지 모으고 그에 맞는 페르소나도 만들어 두는 것이 좋다. 계속 진행을 하다보면 한층을 올라가서 어떤 여학생이 악마에게 습격당하려고 하는 곳이 있는데, 여기서 처음에 학원에서 만났던 키도(城戸)를 만나게 된다.

그런데 키도역시 원세계에서와는 딴판이며 그 역시 페르소나를 사용할 수 있었다. 이곳을 지난 뒤 다시 아래층으로 내려가면 학교의 정원이 나오는데 그곳에 검은 옷의 여자아이를 만날 수 있다.

여기서 이 아이의 이름이 아키(あき)라는 것을 알 수 있다. 아키는 텟소(テッソ)라는 로보트 쥐를 데리고 나와 일행과 싸우게 하는데, 텟소는 공격력도 그리 세지 않고 마법공격에 약하므로 파티중 3명 정도가 중급 공격마법을 사용할 수 있다면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

텟소를 이기면 아키는 아빠를 찾으면서 도망가버리고 학원은 다시 제모습으로 돌아온다.

학원 도서관

아키가 돌아가면 나이토우가 와서 도서관에 소개시켜 줄 사람이 있다고 한다. 그를 만나기 위해 3층의 도서관에 가보면 원세계에서는 약간 정신이 이상했던 악마군이 이곳에는 완전히 다른 사람으로 존재하고 있다. 그의 말에 따르면 약 1개월 전에 도서관에 이상한 검은 문이 생겼으며 신사 근처에서 피레몬을 보았다고 이야기해준다. 다시 피레몬을 만나기 위해 아라야 신사로 가자.

얼굴만 같을 뿐 생각은 완전히 다른 또하나의 악마군

아라야신사

우선 학원에서 나와보면 지도가 약간 다른 것을 알 수 있으며 동쪽 부분은 갈수 없도록 되어 있다. 하지만 크게 차이가 나는 것은 아니므로 걱정하지 말자.

아라야신사에 가면 또 노란 나비가 나타나서 피레몬을 만나게 해준

다. 피레몬은 칸도리가 두 세계의 다리를 끊기 위하여 마을의 동쪽에서 어떤 물건을 찾고 있다고 말하면서 그것을 막아야 한다고 하고, 동쪽으로 가기 위해서는 지하철의 통로를 지나가야 하는데 그곳에는 보통으론 죽일 수 없는 악마가 있으며 그 악마를 죽이기 위해선 파마의 거울(破魔の鏡)을 찾아야 한다고 한다.

파마의 거울을 찾으러 향토자료관으로 가자.

미카게 향토자료관(御影郷土資料館)

이곳에 오기 전에 산모루에 들려 무기와 방어구를 정비하도록 한다. 미카게 향토자료관은 서쪽의 중간쯤에 있으므로 R2버튼으로 위치를 확인하면서 찾아가자. 자료관에 가면 파마의 거울이 있는데 거울을 가져가려하자, 한 소녀의 혼령이 나타나 거울을 가져가지 말라고 한다. 하지만 일행은 그것을 무시하고 거울을 가져간다. 거울을 찾았으면 마을의 중앙에 있는 지하철 입구로 간다.

거울을 가져가지 말라고 하는 소녀의 혼령

지하철-미카게역 구내

지하철 입구는 두군데가 있는데 어떤 곳으로 들어가도 상관없다. 들어가자마자 조금만 지나면 계단이 보이긴 하지만 길이 일방통행이므로 돌아가야 한다. 일방통행인 곳을 돌아 계단으로 내려가면 중간 보스가 나오는데 이 녀석이 바로 파마의 거울이 있어야 싸울 수 있는 악마이다. 레벨22~23정도면 쉽게 클리어할 수 있으며 이 악마에게는 거의 대부분의 마법공격이 통하지 않으므로 물리 공격을 사용하자. 보스를 물리치면 아키가 또 나타나는데 아키는 한번 마을의 동쪽으로 가면 다시는 돌아갈 수 없다고 위협을 한 후, 다음에 싸울 상대는 귀여운 여자아이라는 이야기를 해주고 사라져 버린다. 아키가 사라진 뒤 계속 진행하면 또 던전이 나오며 이곳도 앞에처럼 일방통행인 길이 있기 때문에 돌아가야 한다. 마을의 동쪽 편으로 나오면 B마켓(원세계의 죠이츠가 있던 자리)으로 갈 수 있다.

이 녀석이 지하철의 보스이다. 물리공격을 쓰자!

B마켓(Bマーケット)

이곳은 원세계의 죠이츠와는 달리 황폐화되어 있다. PEACE DINER에 가면 이곳을 지배하고 있는 하렘퀸(ハレームクイン)에 대한 이야기를 들을 수 있으며, 한번 이곳에 들어오면 밖으로 나갈 수 없음으로 하렘퀸을 만나기 위해 카지노의 옆에 있는 카마궁전(カーマ宮殿)으로 가자.

카마궁전(カーマ宮殿)

이 던전은 모두 지하 10층으로 구성되어 있고, 아래로 떨어지는 트랩이 무척 많으므로 진행하기 매우 힘들다. 우선은 2층의 엘리베이터를 탄 다음 4층으로 내려가서 계속 아래로 빠지다 보면 8층의 방으로 갈 수 있다. 이곳에는 퀸이 그린 벽화가 있고 상자가 있는데 상자 속에는 트랩이 준비되어 있으므로 주의하자. 이 방을 빠져나간 후 갈림길이 나오면 아래 방향(동쪽)으로 빠지자. 동쪽으로 빠진 후에 더 진행하면 두 번째 방이 나오는데 이방의 상자는 모두 함정이므로 열지 말도록 한다. 두번째 방을 지난 후 나오는 갈림길에선 오른쪽으로 빠지자. 오른쪽으로 떨어지면 드디어 퀸을 만날 수 있다.

퀸은 행방불명된 나이토우의 여자친구 치사토(千里)였다. 그녀는 아키에게 어떤 거울을 받아, 거울의 힘으로 이곳을 지배하며 지내온 것이였다. 하지만 일행과의 대화에서 그림에 대한 모욕을 느낀 그녀는 거울의 힘을 이용해 일행을 지상으로 돌려보낸다.

이방까지 찾아오면 반은 찾아온 것이다

하렘 퀸은 다름아닌 치사토였다

카마궁전 2

PEACE DINER로 돌아온 일행은 다시 치사토를 만나러 던전을 내려간다.

치사토는 거울의 힘을 쓸 때마다 얼굴에 점이 생겨 이제는 얼굴이 점투성이가 되어 버렸다. 치사토는 주인공을 뺀 4명을 돌로 만들어 버리고 주인공에게 누구의 그림이 더 아름답냐고 물어보는데 동료들을 구하기 위해서는 치사토의 그림이 더 아름답다고 이야기해야 한다. 치사토의 그림이 더 아름답다고 말해주면 그녀는 동료들을 돌에서 풀어주는데 이때 아키가 나타나고, 아키는 치사토에게 일행을 물리치면 얼굴의 점을 없애 준다고 하여 일행은 치사토와 싸우게 된다.

치사토는 마법 공격에 약하므로 마법으로 물리치도록 한다. 레벨이 28정도라면 쉽게 물리칠 수 있을 것이다. 치사토를 물리치면 아키는 그녀의 얼굴을 제대로 해주지 않고 사라져 버린다. 하지만 이때 나이토우가 나타나게 되고 자신의 잘못을 뉘우친 치사토는 다시 원래의 얼굴로 돌아오게 된다. 이벤트가 끝난 후 다시 1층까지 올라가자.

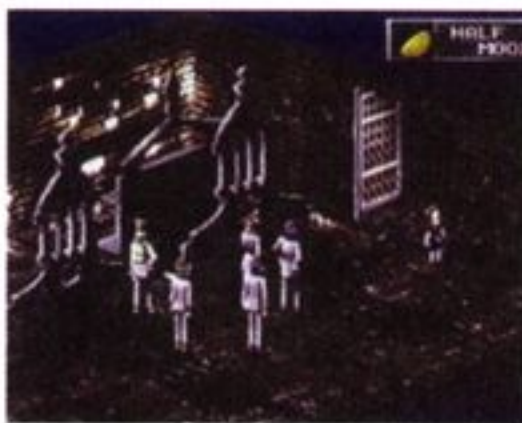
치사토의 그림이 더 아름답다는 대답을 해주자

괴물로 변한 치사토와의 전투, 생긴 것만 봐도 무시무시하다

거울은 깨지고 치사토는 다시 원래의 모습으로 되돌아온다

마나의성(マナの城)

치사토에게 아키가 성에 살고 있다는 이야기를 들은 일행은 북동쪽에 있는 마나의 성에 간다.

그곳에는 진짜로 아키가 있었지만 아키는 혼자서 성안으로 들어가 버리고 문을 잠근다. 아키는 들어가면서 숲의 '그 녀석'이 없는 한 이곳은 들어 올 수 없다는 말을 하므로 일행은 '그 녀석'을 찾아 서쪽에 있는 미궁의 숲으로 향한다. 미궁의 숲은 원세계의 경찰서가 있던 곳으로써 서북쪽에 있으므로 다시 지하철 통로를 통해 서쪽으로 가야 한다.

이상한 장치를 조작하여 성안으로 들어가는 아키

숲의 보스인 곰인형. 총기류로 승부하자

미궁의숲(迷いの森)

마나의 성에 들어가는 열쇠를 찾기 위해 일행은 미궁의 숲에 도착한다. 미궁의 숲에도 일방통행인 길이 있으므로 왼쪽으로 돌아서 가야 한다. 숲의 마지막에는 과자로 만든 집이 있고 그 안에는 아키와 똑같이 생겼지만 흰옷을 입고 있는 마이(まい)가 있다.

마이의 말에 따르면 원래 아키와 마이는 한 명이였는데 칸도리가 온 후 마이로부터 아키가 분열되었다고 한다. 또 원래 마이는 마법사로서 콤팩트(コンパクト)를 사용해 마법을 사용하지만, 아키가 분열되면서 반쪽을 가져가 버렸다고 이야기해 준다. 또 칸도리가 찾고 있는 물건이 바로 마이가 가지고 있는 나머지 반쪽이라는 것도 가르쳐 준다. 마나의 성에 들어가기 위해 마이에게 콤팩트를 빌려달라고 하지만 마이는 이를 거부하고 마이의 곰인형을 크게 만들어 일행과 싸우게 한다.

곰인형은 총에 약하므로 총기를 이용하여 싸우자. 레벨 31정도면 무난히 이길 수 있을 것이다. 곰인형을 물리치면 마이는 울면서 마법으로 사라져버리는데 이때 콤팩트를 떨어뜨리고 간다. 콤팩트를 주운 뒤 다시 숲을 빠져나가 마나의 성으로 가자.

또하나의 마법소녀 마이

결국엔 콤팩트를 얻게 되었다

마나의 성 내부

콤팩트를 가지고 오면 이벤트가 일어나고 위쪽에 있는 제단에 반쪽의 콤팩트를 꽂으면 칸도리가 콤팩트를 가져가고 문을 열어 준다. 성 내부는 5층으로 되어있고 그리 복잡하지는 않다. 1층에는 4개의 계단이 있는데 남서쪽의 계단으로 가면 3층까지 올라갈 수 있다. 3층에서는 3층에 올라서자마자 나오는 갈림길에서 오른쪽으로 가야 칸도리에게 갈 수 있다. 4, 5층에는 또 앞이 보이지 않는 구간이 나오는데 떨어지는 함정은 없으므로 쉽게 통과할 수 있다. 5층의 마지막 방에 칸도리와 아키가 기다리고 있다.

방에 들어가면 칸도리와 아키 그리고 쓰러져 있는 키도를 보게 된다. 일행은 칸도리와 결전을 치르려 하지만 칸도리는 아키를 시켜서 혼돈의 거울을 만들어 낸다. 혼돈의 거울에 의해 원래 세계의 마을들이 파괴되고 그곳에 새로운 거점이 만들어진다. 그후 칸도리는 악마를 불러내 일행과 싸우게 하고 아키를 데리고 원래 세계로 돌아가 버린다.

이번 보스는 레벨 50의 마왕으로 마법이 통하지 않는다. 또 전투가 시작될 때 난죠와 마크의 에너지가 없으므로 주의해야 한다. 레벨 36정도면 무난히 이길 수 있으며 여기서도 총에 의한 공격을 사용하자.

보스를 죽이고 나면 일행은 칸도리를 찾아 원세계로 돌아가기 위해 유령의 집(幽霊やしき)으로 가게 된다. B마켓에 들려 세이브와 악마합체 등을 한 후 유령의 집으로 가자.

이곳에 반쪽의 콤팩트를 꽂는다

마을이 폭파되고 그곳에 새로운 건물이 생긴다

마나의 성 보스인 원숭이와 총으로 승부하자

유령의 집

유령의 집은 원세계의 세베크 건물이 있던 곳으로 B마켓의 남쪽에 있다. 한번 이곳에서 원래의 세계로 가면 더이상 아이템을 구입할 수 없으므로 가기 전에 회복 아이템과, 반혼향(はんごんこう), 매지컬 가드(マジカルガード) 등을 많이 사가는 것이 좋다. 유령의 집은 3층으로 구성되어 있으며 2, 3층의 보이지 않는 통로를 제외하곤 그리 복잡하지 않다. 1층에서는 북동쪽으로 돌아가면 길이 있고 2층에선 오른쪽으로, 3층은 보이지 않는 곳에 들어간 후 왼쪽으로 돌아가면 쉽게 길을 찾을 수 있다. 3층의 마지막 방에 들어가면 보스인 지모신 하리티가 있는데, 그녀는 바로 마키의 어머니이다.

대화중에서 하리티와 싸울 것인가 싸우지 않을 것인가를 선택하게 되는데, 어떤것을 선택하든지 싸우게 된다. 여기에서는 마키가 빠지므로 회복 아이템을 많이 가지고 가는 것이 좋다. 하리티는 마법이 전혀 통하지 않으므로 물리 공격만을 사용하자. 레벨38정도면 물리칠 수 있을 것이다.

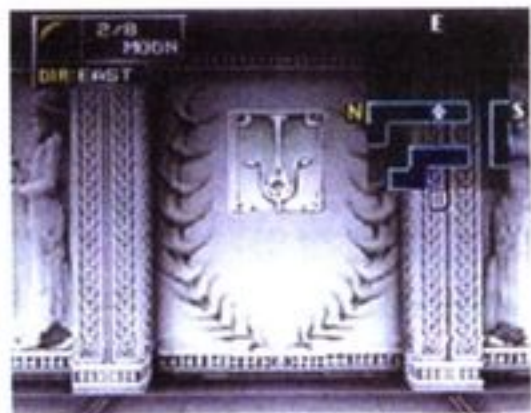
하리티를 물리치면 마키의 어머니는 제정신으로 돌아오게 되고, 그녀는 이송장치를 조작해 일행을 새로운 칸도리의 거점인 데바·유가(デヴァ·ユガ)로 보내 준다.

마키의 어머니인 하리티

하리티와 싸울때는 4명이 싸워야 한다

데바·유가(デヴァ·ユガ)

데바 유카에 도착하면 칸도리가 나타나고 그는 모든 사람들을 혼돈의 거울로 세뇌시켰다고 한다. 그가 사라지고 나면 밖으로 나가 세이브하자. 마지막 던전인 데바·유가는 총 6층으로 구성되어 있으며 2층에는 벨벳 룸이 있다. 엘리베이터를 타고 3층에 간 후 1층까지 내려갔다가 다시 6층까지 올라가야 한다. 5층에는 길이 막혀 있는데 동쪽 막힌 곳의 벽을 보면 스위치가 있으므로 찾아서 스위치를 내리

자. 스위치를 내리면 중앙에 길이 뚫리는데, 그 속으로 들어가 또 하나의 스위치를 내리고 넓은 곳의 중앙에 가면 아래층으로 떨어질 수 있다. 4층으로 떨어진 다음에는 더 아래로 내려가지 말고 계단을 이용해 올라가야 한다. 6층에 가면 닫혀진 문이 있고 그 앞에는 바둑판 같은 길이 있는데 이곳의 길은 한번 지나갈 때마다 바닥에 빨간불이 켜졌다 꺼졌다 한다. 천정을 보면 십자 모양으로 불이 켜져 있는 것을 볼 수 있는데 위에 불이 켜져있는 곳의 바닥에도 빨간불이 들어오게 하면 문이 열리고 드디어 칸도리를 만날 수 있다.

이 스위치를 찾아 내리면 길이 생긴다

이렇게 위아래가 같게 만들면 문이 열린다

칸도리(神取)와의 결전

일행이 오면 칸도리는 아키를 보내고 이젠 모든것을 이루었기 때문에 더이상 할것이 없다고 한다. 칸도리의 대화에서 주인공은 마이가 물어 보았던 질문과 똑같은 질문을 받게 된다. 질문에 답한 후 칸도리와 싸우게 된다.

처음의 칸도리는 레벨60으로 별로 어렵지 않다. 가끔씩 검기술과 페르소나를 이용한 공격을 하는데 그리 많은 데미지를 입지 않으므로 쉽게 이길 수 있을 것이다. 칸도리가 쓰러지고 분노하자 그의 안에 있던 페르소나가 그를 지배하여 또 일행과 싸움을 시작한다. 두번째 칸도리는 레벨이 76으로 특수 공격을 많이 사용한다. 특히 4~5턴에 한번씩 마하지오다인을 쓰는데 이것을 맞으면 적어도 파티의 한명은 죽게 되므로 타이밍을 잘 외웠다가 매지컬 가드(マジカルガード)를 사용하여 막아 내자. 전체적으로 레벨이 46정도가 되면 클리어할 수 있다.

칸도리를 이기고 그에게 마키가 있는 곳을 물어보자. 그는 이 사건의 전모를 가르쳐 준다. 이번 일은 모두 마키가 일으킨 것으로 또다른 세계로 알고 있던 곳은 바로 마키가 상상속에서 만들어 낸 곳이었다. 마키는 항상 아파서 입원해 있어야만 하는 자신과 주변을 증오해 왔기 때문에 그 증오심이 자신만의 세계에 자신을 가두고 또 친구들까지 데리고 온 것이다. 그리고 칸도리는 그것을 이용하여 자신의 꿈을 이루려 한 것이었다. 이런 이야기를 듣는 사이에 마키는 사실을 확인하기 위해 사라져 버리고 일행은 그녀를 따라 간다.

또 대화를 결정하여야 한다

칸도리와의 전투

페르소나에게 몸과 마음을 지배당하고마는 칸도리

결말

마키를 따라 밖으로 나간 후 4층에서 떨어지는 곳을 통해 아래로 떨어지면 곳바로 3층의 열리지 않던 문이 있는 곳으로 나온다. 그 방으로 들어가면 3명의 마키가 있다. 진짜 마키는 침대 위에 누워있고 그녀가 되고 싶었던 마키와 그녀의 외로움에서 생겨난 아키도 있다. 아키는 이제 칸도리가 죽었음으로 더이상 자신들이 존재할 이유가 없어졌다고 한다. 그리고 침대에 누워있는 진짜 마키를 본 허상의 마키는 모든것을 일행에게 시인하고 슬퍼한다. 마지막으로 또하나의 마키인 마이가 나타나 혼돈의 거울을 없애고 마키의 사념체인 3명은 소멸해 버리면서 게임이 끝난다.

3명의 마키

거울은 깨지고 모든것은 제자리로 돌아간다

전투시 키 포인트 1

적들 중에는 총을 반사(じゅうをはんしゃ)하거나 마법을 흡수(まほうをきゅうしゅう)하거나 물리공격(ぶつりこうげきによわい)에 약하거나 정령마법(せいれいまほうにつよい)에 강하다) 등의 특징이 있다. 이것은 데빌 어널라이즈에서 확인할 수 있으며 전투시에 이런 특징을 참조하여 공격한다면 효과적인 전투를 할 수 있으며, 만약에 어떤 공격을 반사하는 적에게 그 공격을 한다면 쉽게 전멸당하므로 유의하자.

전투시 키 포인트 2

페르소나를 이용한 마법 중에는 앞에 마하(マハ)가 붙는 것이 있다. 예를들면 마하라기(マハラギ), 마하부후(マハブーフ), 마하지오(マハジオ), 마하가루(マハガル) 등이 그것이다. 이런 마법들은 적 전체를 공격 대상으로 하므로 전투를 유리하게 이끌 수 있다. 또 부후계나 지오계는 공격과 동시에 적을 일정 확률로 BADSTATUS 상태로 만드므로 파티에 2명정도는 이런 전체 공격 마법을 소지하고 있는 것이 좋다. 단지, 너무 많이 이것에 의존하게 되면 5인의 레벨 차가 너무 많이나게 된다.

무기의 입수법

게임을 진행하다보면 총기류는 편의점인 YIN&YAN에서 입수할 수 있지만 SWORD로 공격할 수 있는 무기는 팔지 않는다. 이런 무기들은 적을 물리쳐서 얻거나 아이템 상자에서 얻을 수도 있지만 종류가 매우 적다. 이런 무기들은 바로 카지노인 JUDGEMENT 1999에서 얻을 수 있다.

카지노는 원세계에 2군데, 이세계에 2군데가 있으며 각기 상품으로 팔고 있는 무기가 다르다. 하지만 대부분의 쓸만한 무기는 10000 코인 이상으로 많은 시간을 투자해야 얻을 수 있다. 또 캐릭터에 따라 사용할 수 있는 무기가 정해져 있으므로 무기를 얻을 때에는 꼭 세이브를 해 두자.

페르소나와 캐릭터 간의 호감도

게임을 하다보면 페르소나와 캐릭터의 궁합이 맞지 않아 강마 불능이거나 발동하지 못하는 것을 알 수 있다. 이것을 막으려면 매뉴얼에 나와 있는 속성표를 참조하여 캐릭터의 속성을 파악한 후 극과 극인(예를들어 물과불) 경우를 배제하면 발동 불능을 막을 수 있다. 또 야누스(ヤヌス)처럼 여성에게만 강마되는 페르소나도 있다. 또 페르소나가 가진 물리기술 중에는 각각의 속성이 있는데(매뉴얼의 기술표 참조) 그 속성과 캐릭터가 사용하는 무기속성이 같다면 호감도가 높아 기술도 빨리 익힐 수 있다. 예를들어 쿠-후-린(クーフーリン)의 경우 이단찌르기(にだんつき)를 사용하는데 이 기술은 창기술이므로 브라운에게 이 페르소나를 강마해주어 발동시킨다면 좋은 효과를 볼 수 있다.

분석을 마치면서

이제까지 설명한 내용은 어디까지나 최단거리로 이야기를 풀어 나간 것이다. 이 게임에는 많은 숨겨진 이벤트나 던전이 있으므로 여러 곳을 둘러 보는 것이 좋다. 또 대화나 이벤트에 따라 동료가 바뀔 수도 있으므로 여러가지를 시도해 보자. 마지막으로 이게임에는 수치가 높은 레벨의 페르소나도 존재하므로 레벨을 올려서 페르소나를 사용해 보는 것도 게임을 즐기는 요령이라 할 수 있겠다.

SPIRITS™

사무라이 스피리츠

참홍랑 무쌍검-

©SNK 1993

장 르	격투 액션	발매가	5,800엔
제작사	SNK	발매일	96년8월 30일

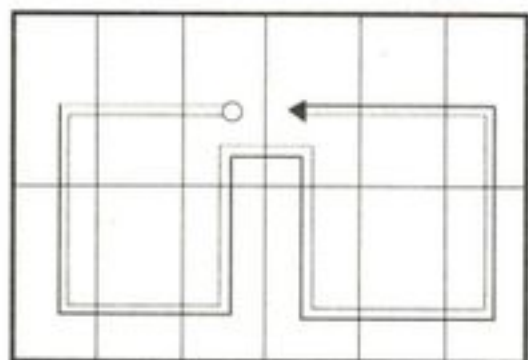
매니어의 가슴을 뜨겁게 달구었던 사무라이 스피리츠. 검을 이용한 대전이란 새로운 발상을 가지고 왔다. 화려한 진검승부, 엄청난 몸무게로 인해 잡을수 없던 캐릭터 어스퀘이크의 등장, 서브 캐릭터 비각의 아이템 원조 등 다소 잔인하기도 했지만 사무라이 스피리츠의 인기를 더욱 더해주던 피흘림 및 몸의 절단은 당시 게이머들에게는 충격 그 자체였고 그로 인하여 YWCA에서는 잔인한 화면에 대해 문제를 제기하는 등 사회에서도 큰 충격을 준 게임이기도하다.
때는 흘러 2년이 지나 사무라이 스피리츠 3탄이 등장하게 되었다.(이때 다시 게임에 대한 논란이 있었지만 가이라의 이름을 김웅재로 바꾸고 피를 흰색으로 바꾸는 등 여러 장면이 삭제, 수정되었으며 국내명에서는 사무라이라는 제목 대신에 파이더즈 스워즈라는 이름을 넣게 되었다.) 하지만 새로운 시스템에 대한 게이머의 반응은 각양각색으로 매니어 게임으로써 인기를 유지한 채로 흘러오게 되었다. 그리고 이제 PS용으로 나온 사무라이 스피리츠는 네오지오용이 아닌 네오지오CD를 기본으로 이식하여 네오지오CD로 플레이해보지 못한 게이머들에게는 또다른 재미를 선사할 것이다.

PS용의 특징

PS용의 특징이라면 무엇보다도 일부 특정 캐릭터들이 가지고 있던 무한 연타가 불가능하다는 점이다. 덕분에 또다른 전략을 요하게 되었으며 옵션 메뉴를 이용한 스테이지 셀렉트, 분노게이지를 항상 MAX로 유지하는 시스템 L.R버튼을 이용한 손쉬운 무기 날리기 필살기의 사용 등 네오지오에서는 느끼지 못한 또다른 시스템에 매료될 것이다.

PS판에서는 몸이 짤린다

미나즈키 잔쿠로의 사용법

아래와 같이 캐릭터 선택화면에서 커서를 이동한 후 시즈마루에서 스타트 버튼을 누르고 있다가 3초가 될 때에 X+O를 누른다.

캐릭터 순으로 말하자면 하오마루 → 겐주로 → 바사라 → 쿄시로 → 리무루루 → 하오마루 → 시즈마루 → 나코루루 → 한조 → 아마쿠사 → 가이라→ 갈포드 → 시즈마루의 순이다.

쿠로코는 고르지 못하나?

특수 조작 설명

피하기	X+O
상대 뒤로 피하기	근거리에서 X+O
소점프 공격	→O+□
방어 부수기	근거리에서 →□(밀쳐내기) or ←□(잡아 끌기)
검 튕기기/	진검 잡기 ↓←↙↓↘→(무기 비소지의 경우 진검잡기)
진검 겨루기	무기 겨루기시 X, O, □, △ 버튼을 연타한다.
분노 게이지 축적	X+O+□

상대의 뒤로 간다. 검사 맞어?

앗! 검을 잡아?

맞아도 분노게이지는 증가한다

대국 선택

캐릭터를 선택한 뒤에 나오는 메뉴로 수라와 나찰 두가지 모드가 준비되어 있으며 기본기는 같으나 나찰, 수라만의 필살기가 준비되어 있으며 또는 필살기의 성능이 바뀌기도 한다.(수라는 몽둥이로 팬다는 뜻이며, 나찰은 손톱이나 흉기로 찢는다는 뜻이다.)

1P는 수라, 2P는 나찰

레벨의 선택

캐릭터의 전투 레벨을 설정한다. 3가지의 레벨이 준비되어 있으며 그 레벨에 따라 여러 모드가 준비되었다.

■**검성(劍聖)**:상급자 모드. 분노게이지가 항상 가득 차 있으나 가드 사용이 불가능하다.

■**검호(劍豪)**:중급자 모드. 분노게이지 축적이 가능하다. 예전에 하던 스타일 그대로 하면 된다.

■**검객(劍客)**:초급자 모드. 적의 공격을 5회 자동 방어한다. 검호 보다 분노게이지의 축적은 느리게 된다.

역시 검성이 최고야!

옵션 화면 설명

■**게임 레벨 셀렉트**

대 CPU전시 난이도를 조정한다. 1부터 8까지의 난이도가 준비되어 있다.

■**모드 셀렉트**

화면 표시(일본판, USA판, 포르투칼판, 스페인판)를 결정한다.
*모드의 선택에 따라 피의 색이나 몇가지의 장면 등이 수정된다.
(업소용에는 한국판도 있었다)

■**분노 게이지 셀렉트**

대전시 분노 게이지를 노멀 상태나 MAX상태로 설정한다.

■**콘트롤러 세팅**

사용되는 버튼의 위치를 조정한다.

■**스테이지 셀렉트**

1부터 14까지의 스테이지가 준비되어 있으며 14의 선택으로 엔딩을 볼 수 있다.

■**스페셜 모드**:무기 날리기 필살기를 L1+L2+R1+R2로 변경한다.

■**VS 모드**:2P대전 플레이시의 게임 모드를 변경한다.
*OFF시에는 스타트버튼을 이용하여 난입한다.

오락실에서 하지 못했던 새로운 경험!

캐릭터 필살기 소개 (★는 무기 날리기 필살기)

하사메 시즈마루

수라	
비도류 오월우참	→↘↓↙←→+베기
비도류 무우인.호우	[illegible]→+베기
비도류 빙우반	[illegible]→+약베기
비도류 우류광낙참	[illegible]↙+베기
비도류 매우원살진	[illegible]↘+베기
★비도류금수 폭우[illegible]	
→↘↓↙←→↘↓↙[illegible]강베기+차기	
나찰	
비도류 시우	점프 중 ↓+강베기
비도류 소우	점프 중 ↑+강베기
비도류 무우인	↓[illegible]→+베기
비도류 우류광낙참	←[illegible]↙+베기
비도류 매우원사진	→[illegible]↘+베기
★비도류금수 우[illegible]월상인	
→←↙↓↘→+약베기+중베기	

앉아 중베기에서

우류광낙 참으로 연결

항간에는 여자라는 소문도 있었던 캐릭터. 어쨌든 그 화려한 이미지는 미소년 파이터의 극치를 달린다. 혹시 왕자가 아닐런지도... 필살기 단발의 사용은 극히 불안정하나 수라의 빙우반은 상대의 원거리 공격을 튕겨내며 나찰의 소우는 이동형의 필살기이다. 앉아 중베기는 상당히 유용하게 쓰이므로 잘 사용을 하도록 하자. 앉아 중베기는 우류광낙참. 무기파괴 필살기 두가지가 모두 들어가므로 상대의 기선을 제압할 때에는 꼭 필요한 테크닉이다. 수라의 무우인.호우의 경우 날아가는 우산을 방어하지 않았다면 되돌아오는 우산에 공격 판정이 생기므로 상대가 점프를 하여 다가올 때에 미리 써두는 것도 좋을 것이다.

하오마루

수라	
참강섬	→↘↓↙←→+강베기
오의 선풍열참	↓↘→+베기
오의 호월참	[illegible]↘+베기
오의 선풍호월참	대쉬 중 →↙↓↘+베기
오의 열진참	[illegible]+베기
오의 비상선풍열참	점프 중 [illegible]+베기
오의 비상열진참	점프 중 ↓[illegible]+베기
★비오의 천패봉신참	
→↓↘→↓↘+약베기+중베기	
나찰	
아돌	강베기 히트후 강베기
비연	앉아 강베기 히트후 강베기
오의 선풍열참.참	↓↘→+베기
오의 호월참	←↙↓↘+베기
오의 선풍호월참	대쉬중 →↙↓↘+베기
강파	→↓↘+차기
선풍파	↓↘→+차기
지인	↓↙←→+강베기
★비오의 천패단공열참	
→←↙↓↘→+강베기+차기	

수라의 비상선풍열참은 백스텝 중에도 가능하다

선풍파는 앉아서 방어가 불가능하다

송백정을 능가하는 싹뚝베기를 가지고 있는 하오마루. 고기는 한번에 썰어야 하듯이 강베기의 위력이 장난이 아니다. 역시 사람 잡는 백정은 뭐가 달라도 다르다. 아돌은 접근 강베기 히트시에 가능하며 지인 후에는 다시 강호월참으로 리히트가 가능하다. 중베기 후, 수라는 천패봉신참을 나찰은 강파를 연결시키도록 한다. 유일하게 무한베기 콤보가 있으므로 유용하게 쓰기 바란다.

사용 방법은 선풍파 -> 대쉬 중베기 -> 캔슬 선풍파 -> 대쉬 중베기이다.

리무루루

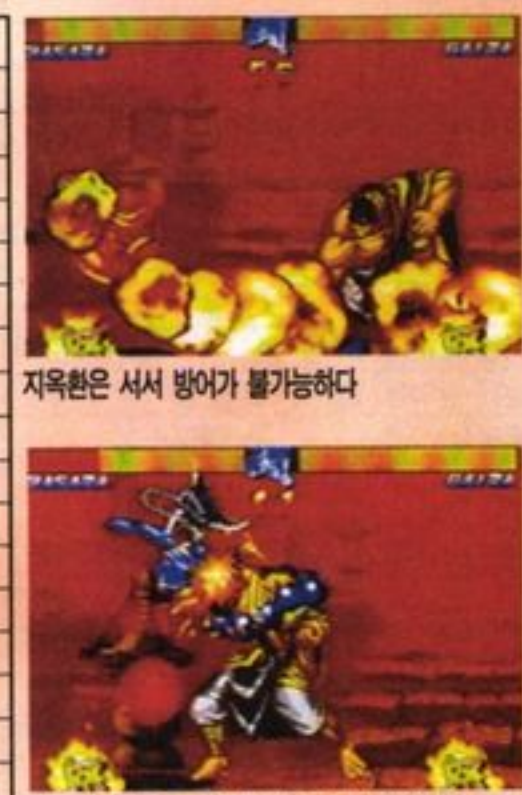
수라	
카무이 시투키	↓↙←→+강베기
콘르 멤	←↙↓+약베기
룹츠쿠아레	↓↘→+베기
콘르 시랄	점프 중 →↘↓+약베기
룹츠 텍 놉(치우)	→↘↓↙←+중베기
콘르 논노	[illegible]+약베기
★룹츠 카무이 엠츠	
→↘↓↙←→↘↓↙←+강베기+차기	
나찰	
룹츠 토옹	→+약베기+중베기(상단),
	↘+약베기+중베기(하단)
콘르 멤	←↙↓+약베기
룹츠 쿠아레	↓↘+베기
룹츠 테크 놉(이르)	→↘↓↙+차기
콘르 시랄	점프 중 →↘↓+약베기
우픈 옵	베기연타
★룹츠 카무이 엠츠	
→↘↓↙←→↘↓↙←+강베기+차기	

시투키는 상대의 공격을 반사한다.

콘르 멤으로 상대를 비틀거리게 하자

나코의 동생 리무 그녀 역시 무당이 되고 싶은 걸까? 추운 아이누 지방에서 와서 그런지 썰렁한 기술만을 사용한다. 카무이 시투키는 상대의 원거리 공격을 반사하거나 상대의 공격판정을 없애 버리는 능력이 있다. 또 상대를 히트시키면 그로기 상태가 되므로 유용하게 쓰기 바란다. 쿠아레는 3군데의 지정장소에서만 판정이 생기는 기술이다.

가후인 가이라

수라	
때려눕힌다.	점프 중 ↓+강베기
백관떨어뜨리기	점프 중 ↓+차기
갈!	[illegible]+약베기
치고 올리기	↓↘+베기
마구치기	↓↘→+약베기+중베기
지옥환	[illegible]+약베기+중베기
잡는다. 하늘로	[illegible]↙+약베기
잡는다. 머리로	[illegible]↙+중베기
잡는다. 뒤집기	[illegible]↙+강베기
★권무	
↓↘→↓↘+약베기+중베기	
나찰	
백관떨어뜨리기	점프 중 ↓+차기
갈!	↓↙←→+약베기
때려죽인다.	↓↘→+베기
지옥환	[illegible]+약베기+중베기
원심살~천	↓↙←→+약베기+중베기
원심살~지	↓↙←→+강베기+차기
★권무	
↓↘→↓↘+약베기+중베기	

지옥환은 서서 방어가 불가능하다

잡는다.머리로는 앉아서 방어가 되지 않는다

국내 파이터즈 스워즈에서는 김웅재(빅코의 사장님)라는 이름의 캐릭터. 갈포드의 경우 상대의 원거리 공격을 없애는 능력이 있다. 원심살의 경우 천과 지를 사용하며 상대를 열심히 골려주는 것이 가능하다. 중베기 후에 이어지는 권무는 상대를 지옥으로 보낼 것이다.

쿠비키리 바사라

수라	
자족	점프 중 ↓+차기
우인	←↙↓↘→+약베기
영봉	→↘↓↙←+베기
영흡	↓↙←+차기
공자	점프 정점에서 ↓↘→+베기
지자	↓↘→+베기
아귀	←↘↓↙+강베기
★영무. 수	
←↙↓↘→←→+약베기+중베기	
나찰	
자족	점프 중 ↓+차기
우인	←↙↓↘→+약베기
영출	→↘↓↙+베기
영흡	↓↙←+차기
공자	점프 정점에서 ↓↘→+베기
지자	↓↘→+베기
영편	→←→+베기 or 차기
★영무. 풍단	
←↙↓↘→←→+중베기+강베기	

모션이 변한 소점프 공격

음.. 보기 좋군.!

이오리 이후의 최대 카리스마적 이미지를 가진 바사라 커맨드의 기술 중 영편의 경우 바사라가 나타나는 곳이 버튼에 따라 정해져 있다. 우인의 경우 커맨드 던지기이지만 범위가 짧아서 사용을 거의 하지 않게 된다.

영무 기술의경우에는 앉아서 가드가 불가능하다. 그동안 밥줄이던 앉아 차기 연타의 경우 두 번째에서 연결이 되지 않아 파워다운이 된 듯하다.

아마쿠사 시로 도키시다

수라	
봉마각(전)	←↙↓↘→+차기
봉마각(후)	←↙↓↘→+차기
사령인	↓↘→+베기
그대, 암전입멸하라	
→←↙↓↘+강베기 후에 베기(차기는 중지)	
계렬장	→↘↓+강베기
천조봉황진	←→+베기
장기단	←↙←→+약베기
★흉명십살진	←→↓↘+중베기+강베기
나찰	
봉마각(전)	←↙↓↘→+차기
봉마각(후)	←↙↓↘→+차기
명부마전탄	↓↘→+베기
그대, 암전입멸하라	
→←↙↓↘+강베기 후에 베기(차기는 중지)	
계렬장	→↘↓+강베기
항마초래파	←→←→+베기
장기단	←↙←→+약베기
★흉명십살진	←→↓↘+중베기+강베기

상대를 통과하는 봉마각

항마초래파는 서서 방어할 수 없다

남자인지 여자인지 알 수 없는 아마쿠사(남자인건 아시죠?) 어쨌든 방황 청소년(나쁘게 말하면 정신나간 채로 돌아다님)이 되어 한조의 가슴에 못을 박고 있다. 앉아차기 연타가 되지 않으나 앉아 차기 하나의 위력은 필살기급. 수라나 나찰의 차이점은 거의 없어 보이나 천조봉황장은 지정된 장소에서 공격이 튀어나오는 반면 항마초래파는 아마쿠사에게 하단판정의 공격이 나오게 된다. 봉마각은 무적이기는 하나 상대의 잡기 공격에는 잡히므로 주의하자.

키바카미 겐주로

수라	
동패 광익인	→↓↘+베기
삼연살	↓↘→+베기(3회 연속입력)
앵화참	↓↙←+베기
우인	←↓↙+강베기
홍	→↘↓+베기
★오광참	
→←↙↓↘→+약베기+중베기	
나찰	
동패 광익인	→↓↘+베기
백귀살	[illegible]+베기
이앵화. 창포	
↓↙←+베기(누르고 있는다.)	
삼공살	↓↘→+베기(3회 연속입력)
자모	→↘↓+베기
★리오광	
→←↙↓↘→+강베기+차기	

나찰의 이앵화는 방어후 화투가 튕겨오른다

홍, 자모는 상대가 반격해도 공격한다

백정의 친구이자 라이벌인 노름꾼 겐주로 모든 필살기에는 화투와 관련된 것이 있다. 삼연살의 경우 강으로 사용할 경우에 커맨드 입력 후에 강베기를 입력한 후 다시 커맨드를 입력하는 식으로 오연살을 만들 수 있다.

오광참의 경우 연속으로 쓰는 테크닉이 있으나, 별로 슬데가 없는 것이니 바보짓은 하지 말기 바란다. 나찰의 이앵화, 창포의 튕겨오른 화투는 앉아서 방어를 할 수 없으니 이앵화를 쓴 후에 달려가 여러 기술로 연계를 하자.

나코루루

수라	
나락 떨어뜨리기	점프 중 ↓+차기
레라 오 치키리	→↓↘+차기
안느 무스베	←↙↓+베기
레라 무스베	↓↘→+베기
카무이 림세	←↓↙+베기
카무이 림세	카무이 림세후 베기 연타
마마하하 매달리기	↓↙←+차기
카무이 무스베	마마하하에 매달려서 ↓↘→+강베기
레라슈	[illegible]+베기
시치카프 에투	[illegible]+중베기
시치카프 암	[illegible]+강베기
★에레루 카무이 림세	
→↘↓↙←→↘↓↙←+약베기+중베기	
나찰	
나락 떨어뜨리기	점프 중 ↓+차기
레라 오 치키리	→↓↘+차기
안느 무스베	←↙↓+베기
레라 무스베	↓↘→+베기
카무이 림세	←↓↙+베기
카무이 림세	카무이 림세후 베기 연타
늑대에 올라타기	↓↙←+차기
멜 시키테	늑대에 올라타서 ←↙↓+강베기
칸토 시키테	늑대에 올라타서 ↓↘→+강베기
필살파 분열	시키테후에 아무 방향+강베기
이메루 시키테	늑대를 타고 점프 중 →↓↘+강베기
에픈키네 시키테	
나코루루가 타격을 받을 때 약베기+강베기	
★누베키 카무이 시키테 ←↙↓↘→↓↘+중베기+강베기	

로우릭을 상대가 방어하면 레라 오 치키리로 잡자

멜 시키테로 상대 뒤로 가서

필살파 분열로 허를 찌르자

무당의 옷이 자꾸 길어진다. 사쇼1에서는 나코루가 가장 야한 캐릭터였지만 이번에는 더욱 순박해진 모습으로 등장한다. 하지만 얼굴은 더욱 섹시(?)해진 거 같다. 모든 필살기들이 너무 완벽해서 No.1의 자리를 갈포드와 겨루고 있다. 안느무스베는 하단판정이며 레라무스베는 히트시 또 히트가 되는 다수 히트 계열이다. 나찰의 경우 늑대에 올라타서 소점프 공격을 할 경우 절대적인 위력을 자랑하므로 자주 쓰도록하자. 카무이림세는 상대방의 원거리 공격을 반사하며 연타할 경우 전작 진사쇼의 에레루 카무이 림세가 된다.

타치바나 우쿄

수라	
속이는 검 사사메유키	→+차기
비검 사사메유키	→+베기
비검 츠바메 돌리기	점프 중 ↙↓↘→+베기
비검 롱도	↓↘→+베기
비검 천풍	→↘↓↙←+강베기후에 약베기
비검 상풍	→↘↓↙←+강베기후에 중베기
★츠바메육연	←→+중베기+강베기
나찰	
운작	←→+약베기
비검 사사메유키·섬	↓↙←+베기
비검 츠바메 돌리기	점프 중 ↙↓↘→+베기
비검 몽하	↘↓↙←→+강베기
비검 양염	→↓↘+베기
★몽상잔광하	+강베기+차기

운작은 3히트시 비틀거리게 된다.

접근 중베기 후에 몽상잔광하를

언제나 결핵(게임상에서는 폐병이라함)을 앓고 있으면서 잘도 싸우는 우쿄.

속이는 검 사사메유키의 경우 연속으로 사용하다가 상풍이나 츠바메로 사용하면 상대에게 정신적 데미지를 줄 수 있을 것이다. 롱도의 경우 자신이 공격을 받아도 분신이 계속 앞으로 나가며 공격한다. 몽상잔광하는 접근 중베기 후에 연계로 사용하도록 하자. 몽하는 반격기이며 하단공격을 제외한 모든 공격을 막고 반격한다. 카운터도 약 50%정도 증가하는 것 같다.

갈포드

수라	
프리즈마블레이드	↓↘→+베기
셰도우 카피	→←↙↓↘→+약베기 or 중베기
레프리카 어택	→↘↓↙←+약베기+강베기
리어 레프리카 어택	→↘↓↙←+중베기+차기
이미테이트 레프리카 어택	
대미지 중 약베기+강베기 or 중베기+차기	
롤링크라슈	+강베기
러쉬 독	+베기
프라즈마 독	+약베기
머신건 독	+중베기
레프리카 독	+강베기
오버 헤드 크라슈	↓↙←+차기
★더블 메가 스트라이크 헤즈	
→←↙↓↘→+강베기 or 차기	
나찰	
프리즈마 블레이드	
→+약베기+중베기(상단) or ↘+약베기+중베기(하단)	
프라즈마 브레이크	+베기
셰도우 카피	→←↙↓↘→+약베기 or 중베기
레프리카 어택	→↘↓↙←+약베기+강베기
리어 레프리카 어택	→↘↓↙←+중베기+차기
이미테이트 레프리카 어택	
대미지 중 약베기+강베기 or 중베기+차기	
스트라이크 헤즈	→↓↘+차기
대쉬 스트라이크 헤즈	대쉬 중 →↓↘+차기
라이트닝 슬래쉬	→↓↘+강베기
★라이트닝 스트라이크 쓰리	→↘↓↙←→+강베기

중베기 후에 오베 헤드 크라슈를

프라즈마 브레이크는 거리에 제한이 있다.

정의 닌자 갈포드. 정의엔 강하지만 나코루루에게는 약한 갈포드. 수줍어서 나코루루에게는 말도 꺼내지 못한다. 3의 스토리와는 관계없는 이야기지만..

상대가 그로기가 될 때에 이미테이트를 써서 빠져나오는 것이 가능하다. 나찰의 경우 중베기 후에 라이트닝 슬래쉬나 라이트닝 스트라이크 쓰리가 가능하므로 알아두기 바란다.

센료쿄시로

수라	
화염곡무	↓↘→+베기
회전곡무·천	+베기
두꺼비지옥	+약베기+강베기
대진파	+베기
쿄시로명무	+강베기
혈연곡륜	점프 중 +약베기
도미사자	+베기
★황사시쿄시로 "귀신의 춤"	
↓↘→↓↘→+중베기+강베기	
나찰	
화염곡무·연	↓↘→+베기
회전곡무·지	↓↘+베기
팔기대사	↓↙←+강베기
쿄시로연무	↓↘→+강베기
혈연곡륜	점프 중 ↓+약베기
도미사자·단심	→+베기
★황사자쿄시로 "귀신의 춤"	
↓↘→↓↘→+중베기+강베기	

대진파는 서서 방어가 불가능하다.

방어하면 더 많이 다는 팔기대사

광대는 언제나 팬들을 의식한다. 역시 이번 작품에서는 복장을 달리해서 등장. 팔기대사의 경우 일부러 상대가 방어를 하도록 유도한 후에 하도록 하며 귀신의 춤의 경우 소점프 공격을 이용하여 상대를 견제한 후에 사용하도록 하자.

핫도리 한조

수라	
인법 영	↓↓+약베기
인법 폭염룡.개	↓↙←+베기
인법 영분신	+약베기 or 중베기
인법 우쯔세미 천무	+중베기+강베기+차기
인법 우쯔세미 지참	
←↙↓↘→+중베기+강베기+차기	
인법 몸을 남기는 잔상	
대미지 중 약베기+강베기	
인법 몸을 남기는 잔상	
대미지 중 중베기+차기	
인법 모즈오토시	+중베기+차기
인법 열풍수리검	점프 중 ↓↘→+베기
인법 모즈오토시일섬	
대쉬 중 →↓↘+강베기+차기	
★봉수 미진은	↓ +약베기+중베기
나찰	
인법 영.정음	↓↓+중베기
인법 폭염룡.개	+베기
인법 영분신	+약베기 or 중베기
인법 우쯔세미 천무	
→↘↓↙←+중베기+강베기+차기	
인법 우쯔세미 지참	
←↙↓↘→+중베기+강베기+차기	
인법 원무	←↓↙+베기 or 차기
인법 열풍수리검	점프 중 ↓↘→+베기
인법 폭염미진은	→↓↘+강베기+차기
★봉수 독룡	→↘↓↙←→+강베기+차기

사라졌다 다시 나타나는 인법 영

수라의 미진은은 공중에서 방어하다

방황 청소년을 아들로 둔 한조. 언제나 가출을 한 신조를 찾아 헤매며 보이는 상대는 모두 머리를 땅에 박아버린다. 나찰의 미진은은 상대를 세번에 보낼 수 있다. 폭염룡을 사용하여 상대가 방어할 때 대쉬로 튀어 나가 잡아버린다면 효과적일 것이다. 원무의 경우 여러 타입이 가능하며 후에 곧바로 미진은으로 잡기 바란다. 수라의 경우에는 그로기시에 「몸을 남기는 잔상」으로 그로기를 피할 수 있다.

잔쿠로

수라, 나찰 공용	
무한류 무법권	←→+약베기
무한류 천주	점프 중 ↓+강베기
무한류 질풍참	↓↘→+베기
무한류 무한포	↓↙←+베기
무한류 천붕참	→↓↘+베기
무한류 부동	←↙↓↘→+차기
무한류 일도참	←↙↓+약베기+중베기
★오의 무쌍진격참	
↓↓↓↘→+약베기+중베기	

어디서 나타났는지 무적의 백정자리를 강탈해간 괴상한 캐릭터 잔쿠로. 말이 필요없는 무적의 앉아 강베기는 타의 추종을 불허한다. 필살기의 경우 어느것이든지 강력해 아무렇게나 해도 이길 수 있다. 무쌍진격참의 경우 언뜻 보기에 가드 불능인 것처럼 보이지만 앉아서 방어가 가능하다.

질풍참에 맞으면 크게 비틀거린다

질풍참 후에 무쌍진격참으로 연결!

사랑스런 3명의 미소녀와 최첨단 데이트 즐기자!

노 엘

제작사	파이오니아 LDC	발매일	96년 7월 26일
장 르	기타	가 격	6,800엔(2장)

Noel

노엘의 오프닝은 플레이어가 해변에서 3명의 소녀와 우연히 알게 되는 것에서부터 시작된다.
그 후 플레이어는 비디오 폰을 이용하여 3명의 소녀와 대화를 나누게 되며 대화를 나누는 시간에 따라 친밀도를 더하게 된다. 그리고 마지막에 이르러서는 비주얼 폰을 통해 대화하는 것이 아니라 서로가 직접 만나서 데이트를 즐길 수 있게 된다. 이 게임은 낯설은 시스템과 초스피드로 지나가는 회화 신으로 인해 노엘의 진정한 재미를 맛보기 힘들다는 것이 가장 큰 단점이긴 하지만 그것을 커버할 수 있는 이색적인 게임성으로 많은 유저들을 매료시킨다.

해변에서 즐거운 시간을 보내고 있는 세 소녀의 오프닝 신

노엘의 시스템

게임을 시작하게 되면 오프닝이 전개되고 그 다음에는 메인 OS화면으로 넘어오게 된다.

메인 OS화면의 오른쪽 끝에는 「VOID」라는 둥그런 컨솔이 있는데 이 컨솔을 통해 3명의 소녀와 대화를 나누거나 정보 교환, 비주얼 메일 등의 명령을 통제하게 된다.

시스템은 원을 4등분하여 비주얼 폰, 비주얼 메일, 네트워크 에이전트, 커맨드 패널로 나뉘어진다.

비주얼 폰(VOID의 왼쪽 위)

이 모드에서는 게임에 등장하는 3명의 소녀—카호, 유카, 에미—중에서 대화를 나누고 싶은 소녀를 선택하여 TV전화를 통해 대화를 나눌 수 있다. 게임 초반에는 카호만을 선택할 수 있으며 카호와 대화를 나누면서 네트워크에서 각각의 소녀에 대한 정보를 얻게 되면서 유카, 에미의 순으로 접속할 수 있게 된다.

카호의 비밀 노트. 그림 일기장 같은 귀여운 노트에는 무엇인가 씌여 있는데... 뭐 유카는 제트 코스트를 무서워한다고?!

비주얼 메일(VOID의 오른쪽 위)

3명과 친해지면 그녀들로부터 비주얼 메일을 받을 수 있게 된다. 받은 비주얼 메일은 3명의 소녀가 일상생활에서 보여주는 모습을 데이터화하여 영상으로 보내주는 것이다. 기본적으로 보내주는 것은 오프닝이나 체육대회, 문화제, 유원지에 갔던 것을 보내준다. 그 외에는 대화를 통해 가까운 사이가 되어 여러가지 이벤트가 발생되면 받을 수 있는 것들이다.

비주얼 메일에는 3명에 대한 여러가지 모습이 담겨져 온다

네트워크 에이전트(VOID의 오른쪽 아래)

이 모드에서는 통신 네트워크상에서 정보들을 검색하여 화면에 표시해준다. 검색할 정보는 사각형의 아이콘으로 표시되어 있는데 이 아이콘을 골라 밑에 나란히 서 있는 토끼 중에서 하나를 골라 보내면 선택된 아이콘에 관련된 정보를 가져온다. 단 언제나 정보가 있는 것이 아니므로 일부 또는 모든 정보를 가져오지 못할 경우도 있다.

커맨드 패널

이곳은 옵션 화면으로 4가지 기능을 선택할 수 있다. 시간을 조절하는 「타임 컨트롤」과 3명의 소녀와 대화를 나눌 수 있는 시간이 얼마나 남아있는 지를 표시한 「어카운트 메터」, 음성의 크기를 조절하는 「사운드」, 그리고 모든

타임 컨트롤. 곧바로 전화하고 싶을 때 이 명령어를 사용하여 시간을 빨리 보낸다

것을 보관하고 게임을 종료하는 「셧 다운」을 선택할 수 있는데 이 중에서 가장 많이 쓰이는 것이 「타임 컨트롤」이다.

비주얼 폰의 억세스 방법

비주얼 폰에서 3명의 소녀와 접속하기 위해서는 다음과 같은 방법으로 진행한다.

1. VOID의 한가운데에 있는 부분을 클릭한다.

메인 OS의 오른쪽 아래에 둥근 것이 VOID

2. 클릭하면 「인터랙티브」와 「풀 삭제」라는 2가지 항목이 나오게 된다. 여기에서 인터랙티브를 선택하여 클릭.

3. 전화를 걸 상대를 선택한다.

인터랙티브 버튼을 누르면 전화를 걸 수 있는 상대가 표시되고 상대의 사진을 클릭하면 연결된다

비주얼 폰을 통한 상대와의 대화법

노엘은 상대와의 대화를 통해 상대가 관심을 가지고 있는 부분 등을 지속적으로 말해가며 플레이어에 대한 상대의 호감도를 높여가는 게임이다.

쉽게 말해 노엘은 일체의 자막없이 음성으로 진행되는 게임이기 때문에 플레이어가 일본어를 모른다면 플레이어 의도대로 진행시키기 힘들다. 또한 대화도 화제에 따라 랜덤으로 달라지기 때문에 모든 대화를 분석한다는 것에는 무리가 있다.

화면 왼쪽 아래에 있는 것이 어카운트 메터의 분수와 상대가 말한 부분에 대한 요점을 잡은 대화볼이 표시된다. 그리고 윗부분에는 잡은 대화볼이 놓여지는 풀(POOL)윈도우가 표시되어 있다. 풀 윈도우는 윈도우의 끝부분에 커서(토끼)를 맞추면 장소를 이동할 수 있으므로 원하는 장소로 이동시킬 수 있다.

기본적인 비주얼 폰의 대화 화면

게임 중반에 가면 사용하지 않았던 대화볼로 윈도우가 가득 차게 되거나 3명의 대화 볼이 섞일 수 있으므로 풀 딜리트로 소거해 두자. 잠깐의 방심으로 이렇게 의기소침해지기도 한다

회화 순서

1. 대화 볼을 잡아 풀로 이동시킨다

상대와의 대화에 따라서 화면 왼쪽 아래부분에 있는 게이지로 대화볼이 이동한다. 빠르게 이동하므로 커서를 재빠르게 이동시켜 잡는다. 잡은 대화볼은 화면에 반투명한 푸른색으로 표시된 풀 윈도우로 이동한다.

2. 볼을 VOID로 이동시킨다

풀 윈도우 안에 모여진 대화볼에 커서를 맞추면 각각의 요점이 표시된다. 요점에 맞춘 회화볼을 선택한 후에는 클릭하여 VOID로 보낸다. 이렇게 하면 흥미를 가지고 있던 화제를 통신 네트워크를 통해 상대에게 전달할 수 있게 된다.

3. 상대의 반응이 나타난다

대화볼이 VOID 안에 들어가면 잠시 후에 상대편 소녀는 그 화제에 대하여 얘기하기 시작한다. 또한 대담에 따라서는 새로운 대화볼이 나타나는 경우도 있다.

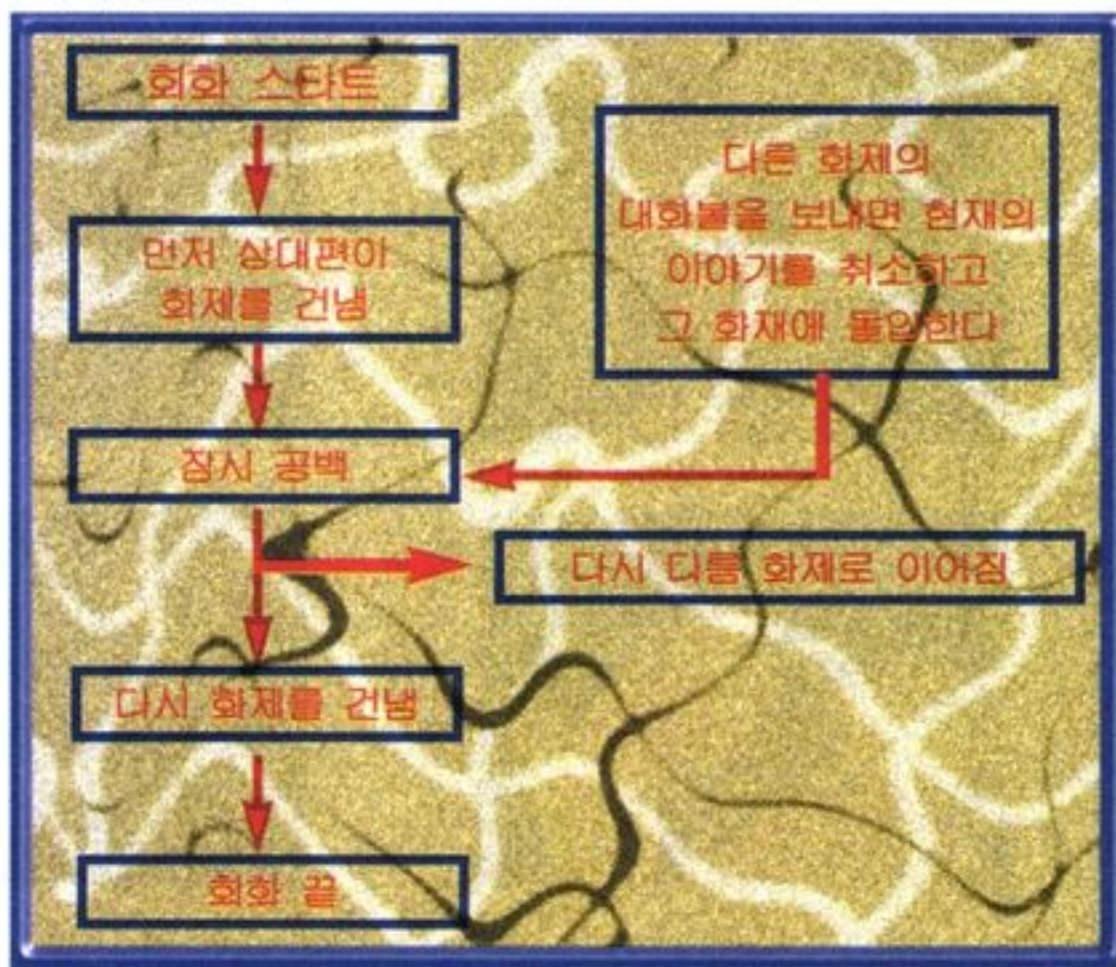
또한 대화는 리얼타임으로 진행되므로 타이밍을 잘 맞추어 대화볼을 보내주지 않으면 대화가 원활하게 진행되지 않는다.

마음에 들었다니 다행이야!

회화시 유용한 키

R2 - VP에서의 회화 중에 R2 버튼을 누르면 커서가 순식간에 풀 윈도우 상으로 이동한다. 이것을 이용하여 상대에게 빠르게 대화볼을 보낼 수 있다.

L2 - VP에서 회화 중에 L2버튼을 누르면 커서가 빠르게 게이지 위로 이동하므로 상대가 말한 대화볼을 빠르게 잡을 수 있다.

X버튼 - 커서를 풀 윈도우에 이동시킨 다음에 X버튼을 누르면서 방향키를 움직이면 풀 윈도우의 크기를 바꿀 수 있으며 이동시킬 수도 있다. 또한 커서를 대화볼에 맞춘 채로 X+방향키를 누르면 대화볼의 위치를 이동시킬 수 있다. 또한 커서를 대화볼에 맞춘 채 X버튼을 누르면 그 볼 주위에 다른 볼이 모여든다.

회화시 주의사항

1.우선 VP로 전화 거는 시간에 주의한다

VP로 상대편에게 전화를 걸 때에는 상대가 집에 있는 시간에 맞추지 않으면 안된다.

그 이외의 시간대, 일찍 걸면 자동응답기가 반복하여 나오고 너무 늦게 걸면 예의없다고 플레이어를 나무란다. 때문에 일정시간에 맞춰 걸지 않으면 호감을 얻을 수 없다.

한가지 힌트를 주자면 대부분 특정한 시간대를 말하지 않으면 오후 8시~9시 사이가 가장 통화가 잘되는 시간이다.

2. 자동응답기가 나올 때에는 한발 후퇴

상대는 자신의 스케줄에 따라 행동하기 때문에 외출해 있을 경우가 있다. 때문에 통화가 잘 되는 시간에 자동응답기가 대답할 경우에는 포기하는 것이 좋다.

시간대가 안맞으면 자동응답기가 대답한다. 주로 카호는 일주일에 1~2일 정도 늦게 들어오고 유카는 2~3일 정도 예미는 4~5일 정도 집을 비우므로 시간대를 잘 파악해 두어야 한다

회화 진행 차트

회화 스타트
↓
먼저 상대편이 화제를 건넴
↓
잠시 공백 ← 다른 화제의 대화볼을 보내면 현재의 이야기를 취소하고 그 화재에 돌입한다
↓ → 다시 다름 화제로 이어짐
다시 화제를 건냄
↓
회화 끝

3.「DISCONNECTION」은 특별한 일이 없으면 사용하지 말자

VP에서 대화를 강제적으로 종료시키는 「DISCONNECTION」명령어는 특별한 경우가 없으면 사용하지 말자. 회화 도중에 「DISCONNECTION」을 사용하여 강제로 종료시키면 상대에게 미움을 사게 된다.

4. 어카운트 양에 주의

이 게임은 상대와 대화하는 데에 어카운트 메터라는 시간에 제한을 두는 시스템이 있다.

상대편 소녀와 이야기하다보면 한번 통화에 10분을 넘기는 경우가 적지 않은데 한달에 보충되는 양이 45분이란 것을 감안하면 긴 통화를 여러번 반복하기란 상당히 벅찬 일이다. 어카운트를 유용하게 활용하기 위해서는 한번에 통화량을 정하여 계획성있게 사용하는 것이 중요하다. 비주얼 폰 화면의 왼쪽 아래 부분에 사용한 시간과 남은 어카운트양이 표시되므로 확인하면서 조절해야 한다

커맨드 패널 사용법

1. 타임 컨트롤

타임 컨트롤은 현재의 시간을 플레이어가 원하는 만큼 빠르게 지나가게 해주는 기능을 갖는다.

이 게임에서의 시간은 리얼타임으로 연속해 지나가지만 상대의 소녀와 대화가 끝난 다음에 빨리 다음날로 시간을 흐르게 하려면 이 기능을 이용한다. 단, 한번 보낸 시간은 다시 돌려놓을 수 없다.

2. 어카운트 메터

3명의 소녀와 대화를 나누는 데에는 한달마다 일정하게 정해진 시간이 있다. 이 모드에서는 정해진 시간의 남은 양을 확인할 수 있다. 어카운트 메터란 한마디로 공중전화 카드의 금액과 같다. 비주얼 폰으로 상대와 대화하게 되면 상대와의 시간이 리얼타임으로 흘러가기 때문에 경과한 시간만큼 어카운트 메터의 분수가 줄게 되고, 어카운트가 0이 되면 비주얼 폰을 걸 수가 없다.

어카운트는 게임을 시작할 때는 15분을 사용할 수 있고 그 다음부터는 원칙적으로 매월 1일에 45분씩 보충된다.

3. 사운드

사운드에서는 대화시의 대사나 효과음, 비주얼 메일의 음성 레벨을 따로 설정할 수 있다.

4. 셧 다운(SHUT DOWN)

셧 다운을 실행하면 이제까지의 경과를 메모리 카드에 기록하고 게임을 중단해도 상관없게 된다. 이

기본공략 가이드

1.먼저 전화를 끊지 말자!
2. '셧다운'은 매월 말일에!
3.비디오 메일은 보는 것이 좋다
4.너무 한명에게 집착하지 말자. 다른 두명이 연락을 끊어 버리는 불상사가 생긴다.
5.화제를 바꿀 때는 신중히! 캐릭터가 이야기를 끝내고 다음 말을 찾을 때(음~이라며 생각하는 표정)
6.큐브의 정보는 항상 체크! 재미있는 내용이 많다.

*12월 22일에 셧다운하고 메모리카드의 내용에서 세이브 파일을 보면 해피 엔딩일 경우 '고양이'눈이 커다랗게 깜빡거린다.

*12월 24일과 25일에는 카호, 유카, 에미의 개발당시의 스크랩을 볼 수 있다. 큐브 안의 'noel'과 K, Y, E를 조사해 보면 나온다.

아주 흐뭇한 표정으로 도시락을 먹고 있는 카호

유카와 카호의 고집에 질려버린 에미

난 양을 알레르기데……

제트 코스트를 타고 겁에 질린 유카

내성적인 에미가 가끔은 우스꽝스런 표정을 짓기도 한다

게임기를 망가트린 에미의 괴력?!

알고보니 에미는 전국에서도 유명한 육상선수였다

피아노 연주 솜씨도 과히 프로급

탈의실 안에 괴한이라도 습격했다?!

노엘

게임은 세이브란 것이 존재하지 않아 경과한 시간은 다시 돌려놓을 수 없다. 셧 다운은 어디까지나 플레이를 강제적으로 중단시키고 그때까지의 진행 과정을 기록하는 기능이다. 셧 다운 뒤에 다시 플레이에 들어가면 강제적으로 셧 다운한 다음날부터 시작하게 된다.

세소녀의 1주일간의 스케줄

세소녀의 1주일간의 평균적인 스케줄은 아래의 표와 같다. 단, 액세스는 평소 접속이 가능한 시간대 PM8~9시에 거는 것이 좋다. 또한 이 스케줄은 어디까지나 기본적인 행동만을 표시한 것으로 매일 이대로 진행되는 것은 아니다.

시미즈 카호

월~금:회화 OK. 단, 통화중이나 아르바이트로 인한 외출의 가능성이 있음

토:액세스 불가. 언니가 집에 머무르기 때문에 회화는 불가능

일:외출중.

친가에 돌아갈 때가 많다.

오카노 유카

월:외출중. 아르바이트로 인해 외출중일 때가 많다.

화:회화 OK. 단, 통화중이나 아르바이트로 인한 외출의 가능성이 있다.

수:회화 OK. 아르바이트로 인해 외출중일 때가 많다.

목:회화 OK.

단, 통화중이나 아르바이트로 인한 외출의 가능성이 있다.

금~일:외출중. 아르바이트로 인해 외출중일 때가 많다.

사노쿠라 에미

월~토:회화 OK. 단, 통화중이나 아르바이트로 인한 외출의 가능성이 있다.

일:외출중. 아르바이트로 인해 외출중일 때가 많다.

비주얼 메일을 받기 위해서는

세소녀의 여러가지 모습을 담은 비주얼 메일을 좋아하는 소녀에게 받기 위해서는 아래 표에 적혀있는 날짜와 시간에 액세스하여 비주얼 메일에 관한 이야기를 듣기만 하면 된다. 그러나 예를 들어 유원지의 메일을 카호에게서 받고싶은 경우, 24일에 다른 두사람과 이야기를 하면 카호에게서 받을 수 없게 되는 것에 주의. 두사람의 경우도 같으므로 다른 두사람을 포기해야 할 필요가 있다.

	이름	엑세스하는 날
체육제	시미즈 카호	10월 16일
	오카노 유카	10월 15일
	사노쿠라 에미	없음
유원지	시미즈 카호	10월 25일
	오카노 유카	10월 24일
	사노쿠라 에미	10월 24일

캐릭터 별 공략법

시미즈 카호

카호는 거의 모든 종류의 화제에 대해 적극적인 반응을 보인다. 때문에 공략이 비교적 쉬운 편이고 다른 두명에 비해 난이도가 낮다. '10월 9일'은 카호의 생일이기 때문에 두번 전화하면 두번째 통화에서 카호가 꽃을 받는 이벤트가 일어난다. 전화는 평소 P.M8시에서 9시 사이에 하고 10시 이후에는 걸지말자. 예의없다고 단번에 딱지를 맞을 수가 있다. 예외가 있다면 11월 3일인데 이 날은 문화제 준비 때문에 카호가 집에 늦게 들어온다. 11월 20일에 고백 이벤트, 12월 24일에는 데이트 이벤트가 있다.

시미즈 카호의 엔딩

오카노 유카

난이도가 가장 높은 유카. 만나기도 힘들고 전화 통화가 되도 대부분 다른 사람과 전화하고 있는 경우가 많다. 게다가 컴퓨터 등 자신이 관심있는 내용 외에는 전혀 말 상대를 안해 준다. 필수 이벤트는 11월 5일. 유카가 소프트를 구입했다며 이야기를 하는데 음성을 분석해서 성격을 판단하는 소프트라고 한다.

유카와 이야기할 때는 다른 두 여자아이의 이야기는 그다지 화제에 올리지 말자. 시험에 관한 이야기와 아르바이트에 대한 내용에만 주의하면 될 것이다. 12월 23일 필수 이벤트, 12월 14일에 데이트, 그리고 이것이 엔딩으로...

오카노 유카의 엔딩

사노쿠라 에미

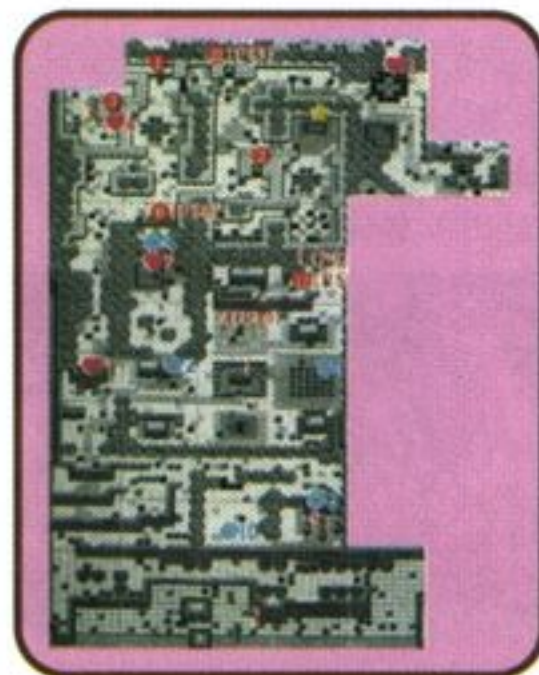
얌전한 성격이고 매일 바빠서 만나는 날이 상당히 적다. 때문에 카호보다는 난이도가 높다. 에미의 경우에는 그녀의 이야기를 잘 들어주는 방향으로 이야기를 진행하는 것이 좋다. 필수 이벤트는 에미의 친척 할머니가 돌아가셨다는 이벤트이다. 이때 '위로하다/なぐさめる'라는 대화불을 사용하자. 웃다/ねらう'는 절대 금지! 친해지면 수학여행때 크리스마스 카드를 보내온다. 전화는 8시 이후. 12월 23일 11시 이후에 전화통화가 가능하고 12월 24일에는 고백 이벤트가 있으며 이것이 엔딩으로 이어진다.

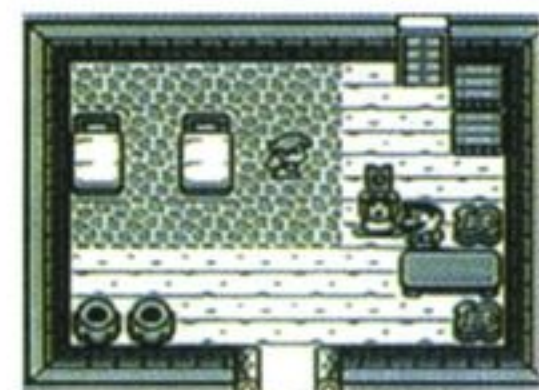
에미의 엔딩

젤다의 전설

미니컴보이 최고의 인기 롤플레잉 게임인 『젤다의 전설』은 발매된 지 꽤 시간이 흘렀지만 아직도 굉장한 인기를 모으고 있다.
챔프는 독자들의 열화와 같은 공략 요청과 연일 계속되는 게임 문의에 업무에 지장을 줄 상황에 처할 정도이다. 그래서 챔프는 이번호부터 GB용 『젤다의 전설』의 연재 공략을 하기로 했다. 예전에 게임을 하다가 중도 포기한 독자와 현재 『젤다의 전설』에 빠져 있는 게이머들에게 도움이 되었으면 한다.

공략 레벨 1

레벨 1은 「링크」가 눈을 뜬 후, 「텔의 동굴」을 클리어할 때까지의 이야기이다. 첫번째 레벨이라 함정 같은 것은 없지만 「너구리」의 장난에 주의하도록 하자.

1. 잠에서 깨어난 「링크」

따뜻한 침대 속에서 눈을 뜬 「링크」. 그 옆에는 여자 아이와 남자 아이가 눈을 뜬 「링크」를 바라보며 기뻐하고 있다. 이 두사람은 이곳이 「고홀린트」라고 가르쳐 주는데 남자인 「타린」은 「링크」에게 방패를 돌려 준다.

여자 아이 「마린」이 눈을 뜬 「링크」를 바라보며 기뻐하고 있다

방패를 받으러 바로 해안으로 향하자

2. 검과 올빼미

「타린」은 해안에 흘러온 것 중에서 방패 외에도 또 다른 것이 있다고 말한다. 그것은 아마 검일 것이다. 「링크」는 방패를 가지고 해안으로 향하는데 역시 그곳에 검이 있다. 그 검을 집으려고 하자 어딘선가 「프크로우」가 나타나 「링크」에게 「바람의 물고기」를 들어올리지 않으면 섬을 빠져 나가지 못한다고 말한다.

「프크로우」는 「링크」에게 8개의 「세이렌의 악기」를 모아 「바람의 물고기」를 들어 올리라고 말한다

3. 「네보케타케(ネボケタケ)」를 찾아라!

「프크로우」는 북쪽 숲에 있는 「텔의 열쇠」를 찾으라고 한다. 「링크」는 숲으로 향하지만 심술장이 「너구리」가 진로를 방해한다. 「너구리」는 가루 같은 것에 약하니까 불가사의한 숲 동굴을 벗어난 곳에 있는 「네보케타케」를, 숲 동쪽에 살고 있는 마법사 할머니에게 가지고 가서 마법의 가루로 만들어 달라고 한다.

단, 「메베 마을」의 「크레인 게임」에서도 마법의 가루는 입수할 수 있다. 이 경우 「네보케타케」는 보이지 않는다.

4. 「너구리(タヌキ)의 정체」

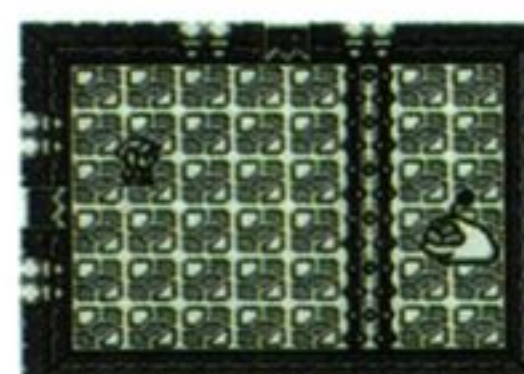
「링크」는 할머니가 만들어 준 마법의 가루를 가지고 「너구리」 앞에 가서 가루를 뿌리면 「너구리」는 펄펄 뛰며 연기를 내 뿜는다.

연기가 사라진 후, 그곳에 있는 것은 다름아닌 「타린」이다. 「네보케타케」를 먹었더니 「타린」으로 변했다고 하는 것이다. 이렇게 해서 숲은 옛날처럼 변하고 「링크」는 열쇠를 찾을 수 있다.

심술장이 「너구리」에게는 마법의 가루가 직효!

「너구리」로 변하는 꿈을 꾸었다고 말하며 웃는 「타린」! 정말로 웃긴 아저씨다!!

5. 레벨1 「텔의 동굴(テールのほら穴)」

「텔의 열쇠」를 가졌다면 모험의 무대인 「텔의 동굴」로 간다. 첫번째 레벨이기 때문에 어려운 함정은 없고 적도 그다지 강하지 않다. 단, 보스만큼은 주의하자. 움직임이 빠르고 불규칙적이어서 공격이 성공하는 확률이 그만큼 낮기 때문이다. 그러므로 가드 어택으로 파고들어 검을 사용하여 꼬리에 4연타를 먹이도록 하자.

처음으로 「세이렌의 악기(セイレーンの楽器)」 입수

텔의 동굴 전체 맵

방의 수:28 열 쇠:0
아이템:록이라는 새의 날개
악 기:만월의 바이올린

입구

열쇠와 보물 상자 출현 조건

A:실내에 있는 적을 전멸시킨다 B:버튼을 누른다 C:마루를 순서대로 밟는다 D:촛대에 불을 켠다 E:움직이는 블록을 정리한다 F:폭탄으로 벽에 구멍을 낸다 G:항아리(조각)을 벽(문)에 던진다 H:두개의 체스를 단처 세운다 I:마루를 움직이게 하여 여운다 J:화살을 쏜다

텔의 동굴 공략법

먼저 6의 방이다. 이곳에는 6마리의 「베가스」가 있다. 이 중에서 3마리를 잘 골라 배에 있는 마크를 잘 짜맞추면 작은 열쇠가 나타난다.

❾의 방은 레벨 1의 던전을 플레이하고 있는 동안 갈 수 없다. 왜냐하면 폭탄으로 벽에 구멍을 내지 않으면 그 방으로 들어갈 수 없기 때문이다. 레벨 2의 던전을 클리어한 후 다시 한번 와 보자.

❽의 방은 보스의 방이다. 보스를 조심스레 지나 꼬리는 4번 자르도록 한다. 단, 좌우에 있는 함정에 주의해야 할 필요가 있다. 버튼을 한군데만 눌러 보물 상자를 출현시키는 곳이 있는데 나중에는 모든 방의 적을 전멸시키는 것으로 열쇠나 보물을 출현시키도록 할 수 있다.

이 던전에는 어려운 함정은 존재하지 않으니까 여러차례 연습하여 가까운 곳에서 닥치는대로 보물을 입수하도록 한다.

비법 코너

블랫티 스크류

먼저 이 기술을 플레이하기 위해서는 「록」이라는 새의 날개를 장비하여 「링크」를 던전 여러 곳에 있는 토관 왼쪽으로 데리고 간다. 그런 다음 점프하여 공중에 떠 있는 동안에 십자키를 오른쪽으로 계속 누른다. 그렇게 하면 「링크」의 몸 중 1/3이 토관에 박힐 것이다.

이번엔 십자키를 오른쪽으로 누르면서 「록」이라는 새의 날개를 장비하고 있는 쪽의 버튼을 연타..연타..연타..!! 그러면 그곳에서 「링크」가 크게 회전하고 있을 것이다.

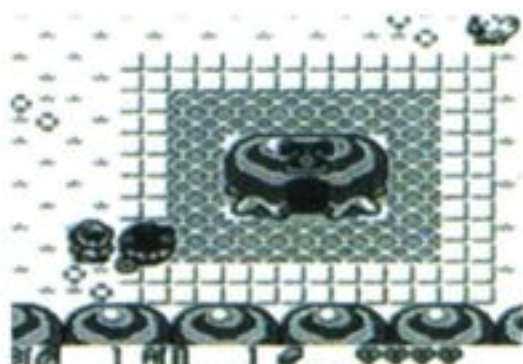
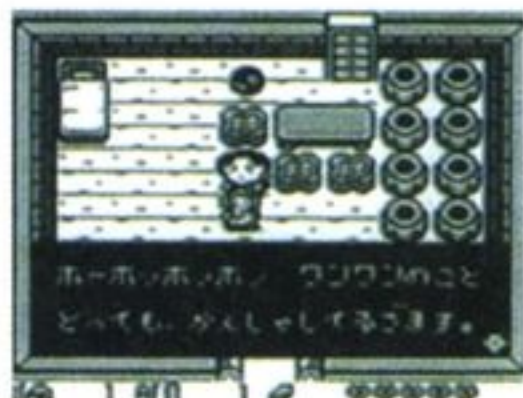
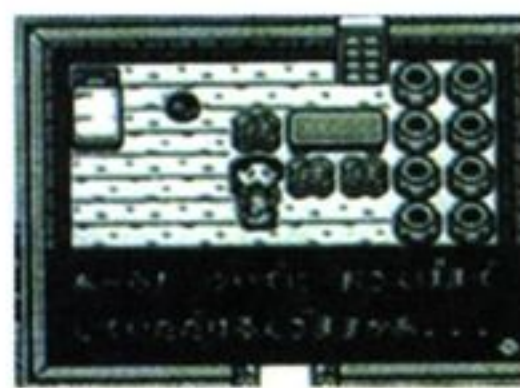
공략 레벨 2

레벨 2는 유괴당한 「왕왕」을 구출하여 그의 힘을 빌려 「항아리 동굴」을 목표로 한다. 여기서 중요한 것은 「요시」 인형을 비롯하여 물물교환을 하는 것이다. 이 사실을 모른 채 게임을 진행시키면 던전으로 들어가지 못하고 막혀버리고 만다.

1. 「왕왕」 유괴사건

「마담」이 당황하고 있는 이유는 귀여운 강아지 「왕왕」이 유괴당했기 때문이다. 「링크」는 「왕왕」의 구출을 약속하고 「왕왕」이 잡혀 있다고 하는 「타르타르 고원(タルタロ)」에 있는 동굴로 간다. 그곳에는 몬스터가 기다리고 있는데 우두머리인 「오야브린」을 물리쳐 「왕왕」을 구출한다. 이렇게 해서 「왕왕」을 「마담」에게 데리고 가지만 「마담」은 「링크」에게 「왕왕」을 산책 시키라고 말한다.

2. 「항아리 동굴(つぼにどうくつ)」로 가는 길

「왕왕」을 산책 시키는 일은 그리 어려운 일이 아니다. 「왕왕」은 근처에 있는 적을 먹어주고 「고본」이 늪에 있는 레벨2의 던전으로 들어가는 것을 도와주니까 늪쪽으로 산책을 떠나자.

이것이 바로 소문의 전화 박스

정말로 고마워하고 있니?

뻔뻔스런 마담

「왕왕」만이 꽃을 꺾을 수 있다

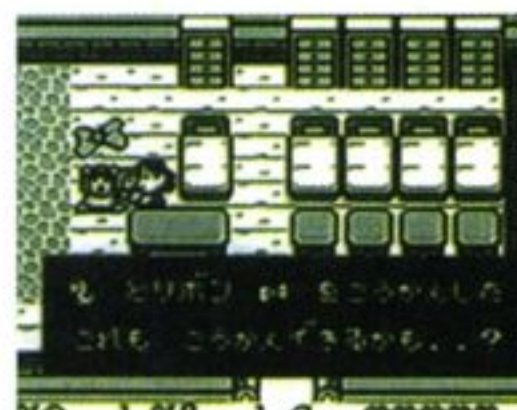
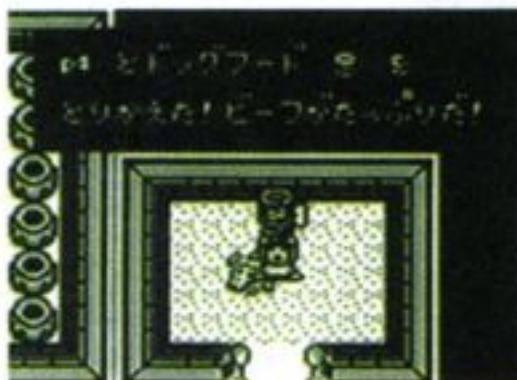
3. 레벨2 「항아리 동굴」

이 던전은 「왕왕」을 데리고 가지 않으면 들어갈 수 없다. 입구를 막고 있는 꽃을 「왕왕」만이 쓰러뜨릴 수 있기 때문이다. 던전 속에 있는 장치도 점점 어려워진다. 특히 「수정 스위치」는 장치가 되어 있는 던전 바닥 전체를 움직일 수 있으니까 잊어버리지 않도록 주의한다.

여기까지 가려면 먼저 수정 스위치 장치를 공략할 필요가 있다

4. 해안의 바나나 -요시로부터의 바나나-

레벨 3을 시작하기 위해서는 바나나가 필요하므로 먼저 요시 인형을 입수하도록 하자.

「메이베 마을(メーベ村)」 아래에 있는 숍인 「크레인 게임」에서 요시 인형을 입수한다. 다음으로 윗 마을에 살고 있는 모자에게 요시 인형을 주고 리본과 개 먹이를 받은 후, 해안에 살고 있는 「셀」의 집으로 가면 OK!

크레인 게임에서 요시 인형을 입수 한 후 위쪽 마을에 살고 있는 모자를 방문하여 인형과 리본 교환

그런 후 「마담 늘니안」의 집에 있는 개집으로 가서 리본과 개먹이 교환

보물가이드

「하트 조각&비밀 조가비

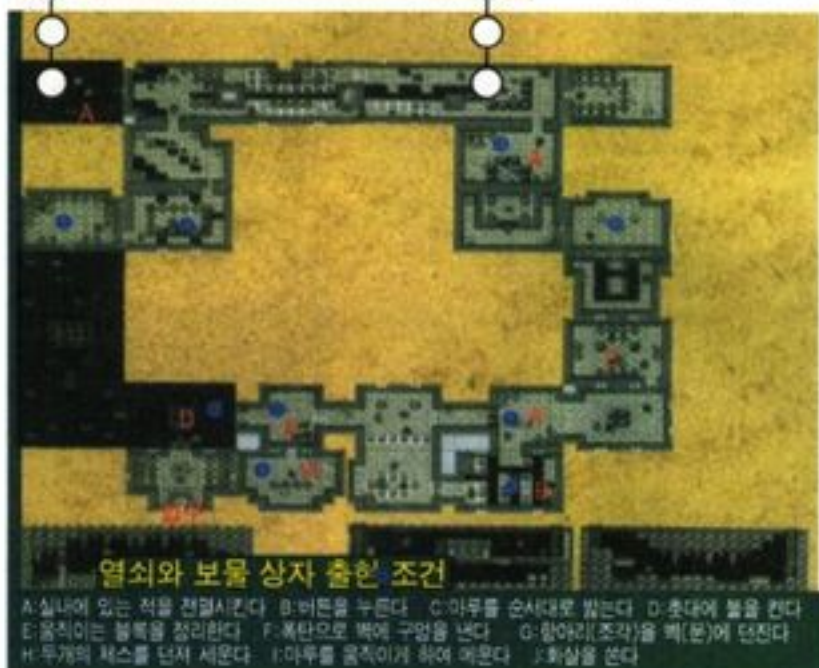
레벨 2에서 입수해야 할 보물은 모두 5개. 모두 구멍으로 둘러싸여 있기 때문에 「록」이라는 새의 날개를 달아 점프하지 않으면 안된다. 하지만 그렇게 어려운 일은 아니니까 떨어져도 상관없다.

그리고 레벨 2에 있는 유일한 「비밀의 조가비」는 레벨1의 던전에 있다. 단 이때는 폭탄이 필요하다. 하지만 이곳에는 「하트 조각」과 「비밀의 조가비」가 각각 하나씩만 있다. 그러나 20루피의 돈을 입수할 수 있다. 적은 액수이긴 하지만 약간의 수고로 얻을 수 있다는 것에 감사하자.

이에 비해 50루피라는 상당한 액수를 입수할 수 있다. 하지만 20루피와 비교해 봤을 때 약간의 저항감이 있다.

❺에 있는 「도크로」를 속여야 한다는 것이 바로 그것. 50루피를 생각하면 참아야 하겠지만 「도크로」와 만나야 한다는 건 그다지 기분 좋은 일은 아니다. 그러나 이 레벨에서는 「삽(シャベル)」을 사는 것을 목표로 루피를 열심히 모으자. 「삽」은 레벨 3으로 들어갈 때 바로 사용해야 하니까 미리미리 준비해 두는 것이 좋다.

항아리 동굴의 전체 맵

방의 수:20　　열　쇠:4
아이템:파워 블레스렛트
악　기:소라 호른

열쇠와 보물 상자 출현 조건
A:실내에 있는 적을 전멸시킨다 B:버튼을 누른다 C:아루를 순서대로 밟는다 D:촛대에 불을 켠다
E:움직이는 블록을 정리한다 F:폭탄으로 벽에 구멍을 낸다 G:항아리(조각)을 벽(문)에 던진다
H:두개의 체스를 던져 세운다 I:아루를 움직이게 하여 떼운다 J:화살을 쏜다

항아리 동굴 공략법

⓫의 방에는 상당히 어려운 장치가 기다리고 있다. 거기에는 적이 3마리 있긴 하지만 아무리 쓰러뜨려도 전혀 스토리가 진행되지 않는다. 여기서는 정해진 순서대로 적을 쓰러뜨려야 하는데 「볼스 보이스(ボルスボイス)」(토끼), 「키스(キス)」(박쥐), 「스탈로브(スタルローブ)」(해골)순으로 쓰러뜨리면 OK!

❾에 있는 엘리베이터는 「링크」가 타도 절대로 움직이지 않는데 아래에 놓여 있는 항아리를 들고 타야 움직인다.

❽의 방에 있는 「테레사」는 촛대에 불을 붙여야만 쓰러뜨릴 수 있다.

❻의 방에 있는 중간 보스는 「대쉬 공격」이 유리하다. 타이밍을 잘 맞춰 회전 자르기로 쓰러뜨리자.

❿은 보스 방. 보스를 쓰러뜨리기 위해서는 먼저 본체가 들어 있는 항아리를 깨뜨려 버리지 않으면 안된다. 본체가 밖으로 나오고 있는 동안에는 아무리 공격해도 맞지 않으니까 기다리도록 한다. 본체가 항아리에 속에서 움직이기 시작하면 검으로 일격! 그러면 움직이는 것을 멈추고 「파워 팔찌(パワーブレスレット)」를 장비하여 항아리를 들어 올린 다음 벽으로 던진다. 이렇게 해서 항아리가 깨지면 그 다음에는 본체를 검으로 8번 잘라 클리어한다.

젤다의 전설

비법 코너

**제노사이드 허리케인
(집단 학살 허리케인)**

이 기술은 앞에서 소개한 「블랫티 스크류」보다 무섭고 또 보다 아름다운 아주 화려한 기술이다. 먼저 토관 한가운데 서서 왼쪽으로 향해 점프한다.

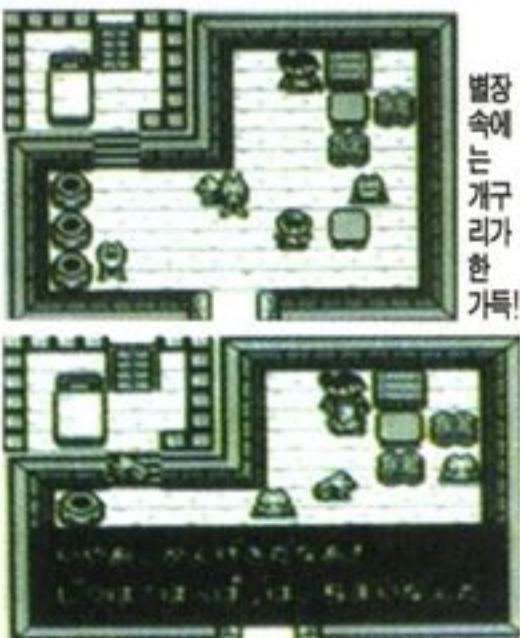
그런 후 토관 위를 오르지 말고 떨어지려고 하는 「링크」의 몸을 오른쪽으로 돌리면 「링크」는 토관 한가운데 쯤에 발을 걸치고 공중으로 멈춰 설 것이다(이때 몸은 몸은 토관에 깊이 박혀 있는 상태). 그렇게 했다면 「블랫티 스크류」와 마찬가지로 십자키를 오른쪽으로 누르면서 「록」이라는 새의 날개를 장비하고 있는 쪽의 버튼을 연타하자! 그러면 공중에서 아름답지만 엄청난 힘으로 회전하고 있는 「링크」를 보게 될 것이다. 이 기술은 난이도 D에 해당하는 엄청난 기술이다.

공략 레벨 3

레벨 3은 「리차드」와의 거래에서 던전 키를 입수, 레벨 3의 던전인 「열쇠의 움막」을 클리어해야 한다. 처음부터 어려운 수수께끼가 준비되어 있기 때문에 정신을 집중해야 한다.

1. 「리차드」와의 거래

무사히 바나나를 입수했다면 「우쿠크 초원」에 있는 「리차드」 별장으로 간다. 그는 별장 북동쪽에 위치한 성에서 「황금의 잎사귀」를 5장 가지고 오면 「슬라임의 열쇠(スライムのカギ)」를 주겠다고 한다. 그의 의뢰를 허락했다면 성으로 GO!

별장 속에는 개구리가 한 가득!

이곳에서 화내는 건 금물! 웃는 얼굴로 의뢰를 허락하자!!

2. 원숭이와 다리

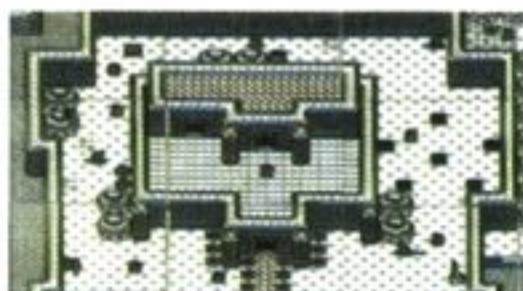
이렇게 해서 성에 도착은 했지만 아무리 찾아도 입구가 보이지 않는다.

그러나 걱정하지 마라! 문 옆에 있는 원숭이에게 바나나를 주면 감사의 표시로 동료들과 함께 다리를 만들어 준다. 게다가 나무토막을 덤으로 받는다. 하지만 나무토막에 집중하지 말고 다리 건너 성으로 들어가는 것에 신경쓰자.

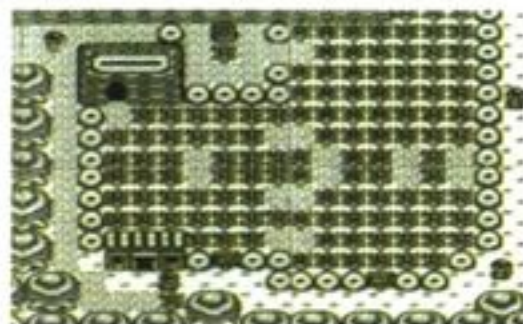
3. 황금의 잎사귀를 찾아라!

먼저 성 밖에 있는 잎사귀를 찾도록 하자. 지도 오른쪽에 보이는 구멍 투성이인 곳에 첫번째 잎사귀가 있는데 여기에 집을 짓고 살고 있는 두더지를 쓰러뜨리면 이 잎사귀를 입수할 수 있다. 두번째 잎사귀는 지도 왼쪽 우측에 있는, 세로로 나란히 서 있는 두 그루의 나무 중에서 한 그루에 머물고 있고 까마귀를 쓰러뜨리면 입수할 수 있다. 까마귀는 2개가 나란히 있는 돌을 던져 검으로 찔러 쓰러뜨리면 된다.

성 밖에서 두장의 잎사귀를 입수하였다면 나머지 3장을 찾으러 성 안으로 들어가자. 먼저 입구 주변에 있는 몬스터를 전멸시키면 세번째 잎사귀를 입수할 수 있다. 네번째 잎사귀는 오른쪽에 지도 중에서 아래쪽 지도에 있다.

그 지도 왼쪽 위에는 방이 있는데 그 방을 살펴보면 벽에 2개의 눈이 붙어 있다. 그 중에서 어느 한쪽에 폭탄을 장치하면 벽이 무너지며 몬스터가 나타난다. 이 몬스터를 쓰러뜨리면 네번째 잎사귀를 입수할 수 있다. 그리고 마지막 1장도 오른쪽에 있는 지도 중 아래쪽 지도에 있는데 오른쪽 위에 있는 방에는 보스가 기다리고 있을 것이다.

두장의 잎사귀는 성 밖에 숨겨져 있다

4. 밭과 격투

5장의 잎사귀를 가지고 「리차드」 별장으로 돌아오면 「리차드」는 별장 뒤에 있는 밭길을 가르쳐 준다. 던전키가 그 밭 어딘가에 숨어 있다. 이 때 흙을 파야하기 때문에 삽을 사지 않았던 사람은 「메이베 마을」로 다시 한번 돌아가야 한다. 밭에는 잡초투성이인데 그 밑에는 구멍은 많이 있다. 하지만 제대로 된 길은 딱 한개다. 회전 자르기로 잡초를 자르면서 조심스럽게 앞으로 진행하면 「후크로우 상(フクロウ)」이 있는 작은 광장이 나온다. 동상의 발 아래에 나 있는 풀을 잘라 삽으로 구멍을 파 보면 숨겨져 있던 「슬라임의 키(スライムのカギ)」를 발견할 수 있다.

이것이 문제의 밭 전체 지도. 잡초 아래에 있는 함정에 주의하면서 천천히 그리고 신중히 길을 헤쳐 나가자

5. 레벨 3 「열쇠의 움막」

「슬라임의 키」를 사용하여 던전 입구를 열면 「리차드」 별장 동쪽에 있는 저수지에서 던전 쪽으로 향한다. 이때 저수지에 떠 있는 작은 섬을 점프하면서 가야한다. 던전 속에는 폭탄을 사용하지 않으면 무너지지 않은 얼굴같이 생긴 블록이 등장하는데 이 장치는 여러분에게 어려움과 즐거움을 함께 느끼게 해 줄 것이다.

「세이렌(セイレーン)」의 세번째 악기 「바다 유리의 벨(海ユリのベル)」. 어떤 소리가 날지 궁금하다

6. 나무 조각과 벌집

던전을 클리어하고 나왔으면 벌집이 걸려 있는 나무 어딘가에 「타린(タリン)」이 있다. 그는 벌집을 가지러 온 것이다.

「타린」에게 나무토막을 건네주면 그는 그것으로 벌집을 건드리는데 완전히 실패하여 벌에게 쫓기는 신세가 되고 만다. 이렇게 「타린」과 벌들이 사라진 후에는 벌꿀이 잔뜩 있는 벌집만이 남아 있다.

벌집을 가지기 위해 나무 토막을 빌려 달라고 하는 「타린」. 결과는...

어부지리(漁夫の利)」에 대해 공부하고 있는 「링크」. 이거 배우면 인생에 대해 다 아나?!

보물가이드

「하트 조각&비밀 조가비」

「비밀 조가비」를 모으는 사람에게 있어서 이 레벨 3은 굉장히 중요하다. 비밀의 조가비를 많이 입수할 수 있다는 것보다 「조가비관」이 많이 있기 때문이다.

「조가비관」은 3개의 지역에 걸쳐 있을 만큼 큰 저택인데 그곳에는 열심히 조가비를 모으는 사람에게 멋진 보너스가 주어진다. 5나 10같이 5의 배수가 되도록 조가비를 가지고 있을 때, 이곳으로 가면 「비밀 조가비」를 공짜로 받을 수 있는 것이다.

그것 외에도 이 「조가비 관」에는 중요한 역할이 있다. 「레벨 2의 검」이라고 하는 것이 바로 그것인데 「레벨 2의 검」은 「비밀 조가비」를 20개 모으면 받을 수 있다. 「레벨 2의 검」의 공격력은 그 어느 검보다도 강력한 것이니까 이 「조가비관」을 절대로 잊어서는 안된다.

그리고 이 레벨 3에는 「비밀 조가비」가 6군데에 흩어져 있다.

이제부터는 「하트 조각」에 대해 설명한다. 이곳에는 「하트 조각」이 2개 있다. 언뜻 보아선 그 수가 적은 것 같지만 레벨 당 3개가 나오는 것을 생각한다면 그리 적은 수도 아니다. 오히려 2개는 많은 편에 속한다. 이 「하트 조각」이 있는 장소는 하트4와 하트5이다. 하트4의 표시는 폭말이 나타내는데 거기에 있는 동굴 속에 하트가 있다. 또 하트5는 「파워 블레스렛트」의 힘으로 돌을 움직일 수 있는 동굴 속에 있다.

또, 여기는 「하트 조각 & 비밀 조가비」 뿐만 아니라 루피도 풍부하게 있다. 먼저 여기에 있는 바위를 들어 올리면 50루피를 입수할 수 있다. 게다가 8로 가면 또다시 50루피를 입수할 수 있고 11의 동굴로 들어가 돌을 움직이면 또다시 50루피를 입수할 수 있는 것이다. 하지만 이 보다 더욱 놀라운 사실은 「꿈의 사당(夢のほこら)」에서는 100루피라는 큰 돈을 받을 수 있다는 것인데 레벨 3에서 입수할 수 있는 루피는 모두 합쳐 자그마치 250 루피나 돼 레벨 중에서 최고의 금액을 자랑한다.

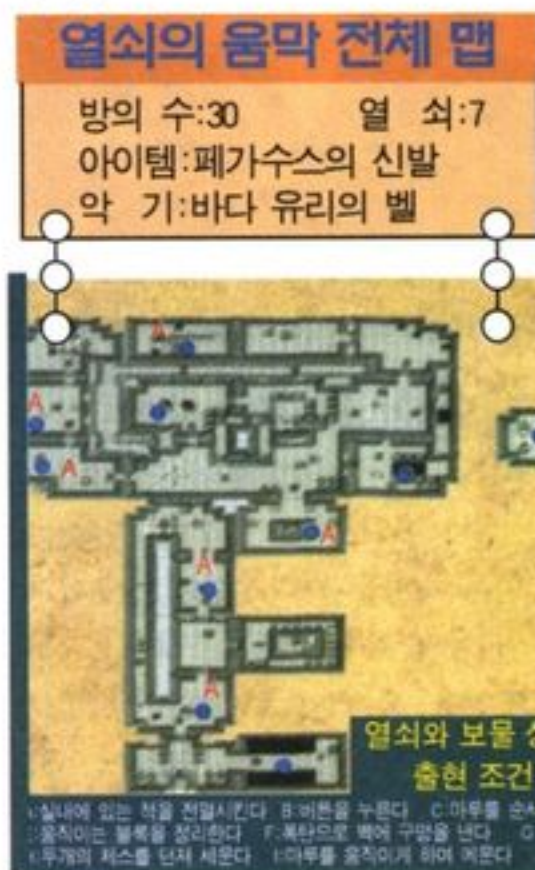
그리고 100루피가 숨어 있는 「꿈의 사당」에는 또 다른 보물이 숨어 있다. 바로 「오카리나(オカリナ)」이다. 이 악기는 「세이렌의 악기」와는 다르지만 「링크」가 「코호린트 섬」에서 탈출하기 위해서는 절대적으로 필요한 아이템이다. 이것은 「물고기 노래(サカナの」, 「만보의 만보(マンボのマンボ)」, 「개구리 신발(カエルのくつ)」을 연주하기 위해서는 절대적으로 필요한 아이템이다.

이 「오카리나」를 입수하려면 「페가수스의 신발(ペガサスのくつ)」이 필요. 만약 이 신발을 입수하지 않았다면 이 신발이 있는 레벨 3의 던전 「열쇠의 움막(かぎのあなぐら)」으로 가서 입수한 후에 다시 이곳으로 되돌아와야 할 것이다. 만약 「페사수스의 신발」을 이미 입수한 사람이라면 그것을 한개의 길에 사용하여 「오카리나」를 입수해 보자. 바위가 무너지고 갈라지는 바닥을 뛰어 넘었다면 「오카리나」는 이미 눈앞에 있는 것과 마찬가지다.

열쇠의 움막 전체 맵

방의 수:30　열 쇠:7
아이템:페가수스의 신발
악 기:바다 유리의 벨

열쇠와 보물 상자 출현 조건

A:실내에 있는 적을 전멸시킨다 B:버튼을 누른다 C:마루를 순서대로 밟는다 D:촛대에 불을 켠다
E:움직이는 블록을 정리한다 F:폭탄으로 벽에 구멍을 낸다 G:항아리(조각)를 벽(문)에 던진다
J:화살을 쏜다

열쇠의 움막 공략법

⓬의 방은 긴 통로 앞에 「데스볼」이라고 하는 특수한 몬스터가 기다리고 있다. 그 몬스터는 공격하지는 않지만 「링크」를 흡수하여 던전 입구까지 날려 버린다. 여기에서는 「페가수스의 신발」을 장비하는 것 외에 별다른 도리가 없다.

⓭에 있는 얼굴같은 블록은 검으로 아무리 찌르고 누르고 해 봐도 길을 막은 채 열어줄 생각을 하지 않는다. 이때는 검을 장비한 상태에서 대쉬를 걸어 보자. 그러면 블록은 아픈 표정을 지으며 길을 열어줄 것이다.

그런데 이곳에서는 12와 마찬가지로 「페가수스의 신발」이 없으면 클리어할 수 없는 곳이다.

❾의 방은 바닥에 여기저기 금이 갈라져 있다. 여기는 「페가수스의 날개」와 「록」이라는 새의 날개를 장비한 후, 대쉬 중에 점프하는, 다시 말해 대쉬 점프를 하지 않으면 클리어할 수 없는 곳이다.

❼은 중간 보스의 방. 이 중간 보스는 검이나 화살로 쓰러뜨릴 수 없다.

방법은 한가지! 눈 앞에 폭탄을 설치해 두어 중간 보스가 그 폭탄을 먹게 만든다. 그러면 그 폭탄은 중간 보스 배 속에서 터지게 돼 중간 보스가 데미지를 받게 된다. 이것을 3번 반복하면 중간 보스를 쓰러뜨릴 수 있다.

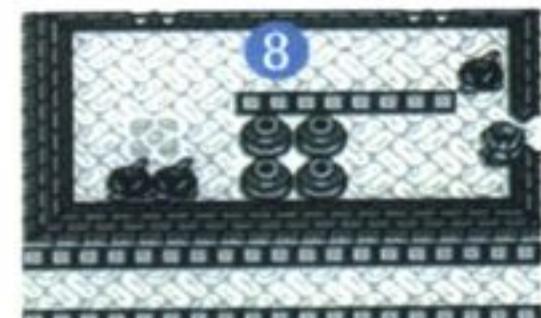
단, 중간 보스는 2마리씩 출현하니까 최대한 30개는 준비해 두어야 한다.

그렇지 않으면 실패했을 경우에 「메이베 마을」까지 다시 돌아가야 하기 때문이다.

⓯의 방은 보스의 방. 보스는 방 위쪽에 있어 자신의 몸을 벽에 던져 충격을 주지 않으면 절대로 떨어지지 않는다. 우선 자신의 몸을 벽에 던져 보스를 출현시킨 다음 검으로 연타를 먹이도록 해 보자. 보스를 자기 마음대로 변형시킬 수 있을 것이다. 이런 다음 보스의 몸 중에서 가장 가느다란 부분에 대쉬를 준다. 그러면 보스의 몸은 두개로 분리되고 이 다음부터 하나식 평상시처럼 검으로 자르기만 하면 적을 쓰러뜨릴 수 있게 되는 것이다. ⓯

6

적에 따라서는 근접하면 와프한 후 도망가서 다른 장소에서 공격해 오는 것도 있다. 이때는 먼거리에서 활을 쏘며 공격하자

8

대부분의 장치는 적을 전멸시키는 것으로 클리어할 수 있다. 만약 전멸시켜도 클리어할 수 없다면 가지고 있는 아이템을 모두 사용해 보자!

〈 공략 레벨4부터는 다음호에 계속...〉

장르	롤플레잉	발매가	5,800엔
제작사	클라이맥스	발매일	96년8월 30일

다크 세이버

풀폴리곤 맵과 빙글빙글 도는 자유 시점 이동, 여러번 플레이를 할 수 있는「파라렐 시나리오」등 지금까지의 RPG의 틀을 과감히 깬 작품이 클라이맥스에서 발표됐다. 특히 이 작품은 『드래퀘Ⅲ.Ⅳ』의 선임 프로그래머였던 内藤寛씨가 2년여에 걸쳐 심혈을 기울여 제작해 왔기 때문에 더욱 주목을 받고 있다.

다크 세이버 플레이 스토리

하나의 마을을 24시간 이내로 파멸시킬 수 있는 불사신 괴물 비란을 잡으면 2천만의 상금을 주겠다는 소식을 듣고 모여드는 헌터들. 그 중에서 악명높은 프로 헌터가 있다.

그의 이름은 류-야. 류와 일행들은 비란을 잡으러 여행을 다니던 중 동료 중의 한명인 시가루가 비란에게 캡처(뒤에 설명)되는 일이 벌어진다. 이젠 비란의 꼭두각시가 된 시가루를 어쩔 수 없이 류는 베어버리고 비란의 생포에 성공한다. 그러나 류의 마음에는 큰 상처가 남는데...........

류는 혼자서 여행을

잡힌 비란은 죽음의 감옥섬이라고 불리는 제이라즈 섬에서 카본 형벌을 선고 받았다.

카본 형벌이란 특수한 카본 액체를 심장에 주사해 생명체를 고체화시켜 버린다. 비란같은 불사신 타입의 특수 생명체에게 쓰이는 형벌이다. 류는 동료들의 만류에도 불구하고 비란의 최후를 보기 위하여 이송선(移送船)을 타고 제이라즈 섬으로 향한다. 그 배안에서 류는 악몽을 꾸는데 그 악몽의 싫은 예감이 적중하여 비란은 배안의 감옥에서 탈출한다. 배 안을 떠돌아다니며 계속 사람들을 살해하는 비란. 다시 비란과 류의 대결이 시작되는 순간이다.

게임의 무대가 되는 제이라즈(ジェイラーズ)섬

종신형, 사형 등 무거운 형벌을 받은 사람들을 격리시키는 곳이다. 이 섬의 소장인 크르트리겐 소장의 방어용 시스템으로 탈출과 잠입은 사실상 불가능하므로 인간이 사는 세상과는 다른 세계가 펼쳐지는 곳이다.

주요 캐릭터

주인공 류야(リューヤ) : 우수한 바운티 헌터. 자신이 잡은 비란이 도망치자 추격하기 시작하는데...

상봉(아마 상담봉사 역할?) 쟈크(ジャク):류와 행동을 같이 하는 스네이크 버드. 비란이 있는 곳을 찾아내는 능력이 있다. 게임 상의 시스템 역할과 힌트를 제공한다.

세마 실비아 유유키(セマ シルビア ユユキ):라비안 국(國)의 여닌자. 무엇 때문에 섬에 잠입한 건지 모든 것이 비밀스러운 여자다.

크르트리겐 소장(クルトリーゲン): 제이라즈 섬을 관리하는 3대(3代) 소장이다. 흉폭한 죄인들도 무서워할 정도로 세디스틱하고 광기가 흐르는 눈에는 강대한 비밀을 감추고 있다.

기본 조작

방향 버튼	주인공 류를 이동시킨다.
스타트 버튼	게임 시작/멈춤(멈춤 해제)
A버튼	말하다/조사하다/검을 휘두루다/물건을 갖는다/놓는 곳을 결정
B버튼	점프/취소
C버튼	누르고 있으면 달린다(닷슈)/누루고 있는 채로 B를 누르면 롱점프
X버튼	바운티헌터의 수첩을 본다.(메뉴화면)
Y 버튼	L+Y버튼으로 화면의 높낮이를 조종
Z버튼	L+Z버튼으로 시점을 멀고 가깝게 할 수 있다.
L버튼	L버튼을 누른채로 바라보는 시점을 조절가능
R버튼	미리 앞길을 볼 수 있거나 다른 곳을 보는 것도 가능

바운티 헌터의 수첩(메뉴 화면)

(잠깐)게임을 하다보면 보스를 이기거나 물물 교환으로 점수를 얻을 수 있다. 그것이 포인트인데 이 포인트는 수첩에서 레벨 업을 하거나 함정에 빠지면 일정 포인트를 소비해서 부활을 시켜주기도 한다

쟈크:수첩의 가장 윗 부분에 있는 쟈크는 많은 역할을 한다

1.HP회복:20의 포인트를 소비하여 필드 HP를 50 회복시킨다

2.힌트(ヒント):게임이 막혀서 곤란할 때 쟈크가 조언을 해준다.

3.레벨 업(レベルアップ):많은 포인트를 소비하지만 체력을 올려준다.

4.옵션(オプション):메세지 속도 조절, 사운드 조절, 화면 밝기를 조절한다.

도구(アイテム):수첩의 두번째 칸에 있는 목록. 체력 회복, 물물교환 물건들, 게임의 진행에 필요한 도구들을 사용하는 목록이다.

장비(そうび):현재 자신이 가지고 잇는 무기나 갑옷 등을 장착한다. 공격력이나 수비 력이 플러스, 마이너스로 변화하는 것을 보고 어떤 것이 좋은 지를 알 수 있다.

상태(ステータス):이 페이지를 열면 공격력과 방어력, 또 캡처를 한 다른 캐릭터들의 상태도 볼 수가 있다.

바운티 헌터 캡처 시스템

바운티 헌터인 류의 갑옷에는 상대방의 전투 능력을 캡처할 수 있는 힘이 있다. 캡처에 성공하면 다음의 전투 때 캡처한 인물로 전투를 이끌어 나갈 수 있다. 캡처한 캐릭터를 고르는 것에 따라서 전투가 유리하게 또는 불리하게 될 수가 있다.

캡처 방법:전투 중에 일정한 조건이 되면 (거의 상대방의 HP가 부족할 때)상대방의 머리 위에 'CAPTURE CHANCE'라는 표

시가 생긴다. 그 표시가 사라지기 전에 필살기를(전투중에 A버튼을 누르면 기가 모이는데 그것이 꽉차면 필살기가 나간다) 상대방에게 쓰면 성공할 시에는 'CAPTURED' 라는 표시가 나오고 전투는 끝난다.

이때 필살기를 쓰자

아이템에 관하여

■**고기**(にく): 류의 체력을 50정도 회복한다.

■**담배**(シガレッツ):제이라즈 섬에서의 돈 대신이다. 이 게임은 가게가 존재하지 않기 때문에 이런 담배나 술로 무기나 도구들을 교환할 수 있다.

■**술**(ボドル):담배보다 귀한 아이템. 담배는 물건으로 교환하려면 5개가 필요하지만 술은 어지간하면 1개만 있으면 교환이 된다.

■**열쇠**(カギ):이 게임에는 많은 열쇠가 존재한다. 다 조건이 맞아야 한다.

■**JLO뱃찌**(JLOバッチ):죄수들의 조직인 JLO와 관계가 있는 뱃찌

비란의 탈출

류는 악몽을 꾼다. 꿈에서 비란이 탈출하는데 꿈에서 깨면서 그 일이 현실로 다가온다.

동료 닉이 비란을 저지하려고 나가지만 그도 당한다. 시간이 없다. 선장실로 가서 SOS구조 신호를 보내야 한다.

시반디츠 호 전체 맵

포인트 공략

1.숙식을 빠져나오자마자 닉이 쓰러져 있는데 그는 선장실에 가서 SOS신호를 보내라고 한다.

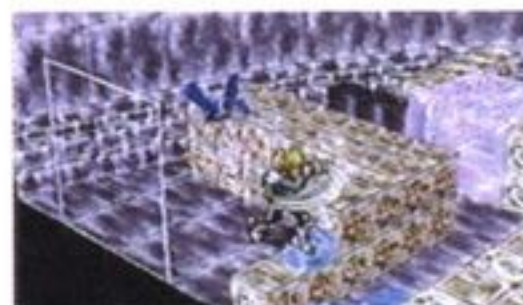
닉은 선장실로 가라고 한다.

2.가는 길마다 독이 있으니 주의

독 지역을 주의

3.식료품 창고에는 우선 오른쪽으로 가면 올라가지 못하는 지역이 있을 것이다. 그곳은 밑에 있는 상자를 앞에 갖다 놓고 밟고 건너면 된다.

문을 여는 스위치는 이 상자를 밟고

4.냉장 창고에는 간단하게 얼음을 깨며 가면 된다.

여기서 시간이 꽤 걸리니 사진과 같이 위를 밟고 한번에 돌파하자.

5.비란은 끊임없이 살인을 저지른다.

죽어 가는 로란

6.불길에 휩싸인 일등석에서는 재빨리 침대를 발판 삼아 창문으로 가서 창문을 깨면 된다.

창문을 통해 가자

7.도서관에서는 위쪽 구석진 곳에 통로가 있다.

8)빨리 빨리

8.네트 브레드를 타면 선장실까지 가는 길이 단축되지만 상당한 점프 실력이 없으면 처음의 닉이 있는 장소로 돌아간다.

편하게 가려면 이곳으로

9.네트 브레드를 건너면 죄수들의 방으로 오는데 그곳에서는 자무라이라는 죄인을 만날 수 있다.(동료를 죽인 것을 빈정댄다)

자무라이와의 만남

10.위로 올라가면 짐을 옮기는 기계들이 움직이고 있다. 밑으로 보면 빨갛고 큰 상자가 있는데 상자를 칼로 때리면 밑으로 떨어지는 구멍이 나오는데 선장실로 빨리 갈 수 있는 길이 나온다(빨리 가는 만큼 대가를 치뤄야하지만)

짐을 타고 스위치를 눌러야 한다.

스위치를 누른 뒤 이곳으로

11.만약 빨리 가고 싶으면 이 길로 가면 되는데 몇번 겪어보면 익숙하게 넘을 것이다.

조심 조심

12.기계를 타고 온 방은 용암으로 가득 차 있다. 우선은 앞에 보이는 기둥을 때려서 쓰러뜨린 후 길을 건너 오른편으로 가면 사다리가 있는데 올라가면 스위치가 있을 것이다. 스위치를 누르면 큰 화물이 이동하여 기둥들을 쓰러뜨리는데 정면으로 가면 출입구가 있다.

이 기둥을 때리자

정면의 문으로

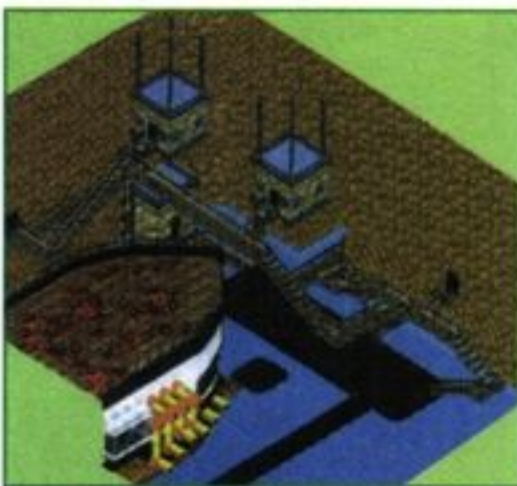
13.다음 방에서 계단을 타고 올라가면 곧바로 갑판이다. 갑판도 용암 지역인데 계속 가면 선장실이 나올 것이다. 하지만 선장실은 잠겨 있다. 열쇠는 선장실 들어온 반대편 문으로 다시 쭉 가면 밑으로 갈 수 있는 문이 나온다. 그곳에는 세이브를 시켜 주는 카이저라는 새와 열쇠가 있다.

선장실에 도착. 하지만 문이 잠겨 있다.

열쇠가 있는 곳에 도착. 왼쪽 끝에 있는 갑판이다

14. 열쇠를 선장의 문 앞에서 사용하면 문은 열리고 그곳에는 비란에게 당해서 괴물이 된 선장이 있다. 드디어 첫 배틀이다. 전투에서 이기면 비란은 반대편 문을 통해서 벌써 사라진 후이다. 추격해도 비란은 바다를 헤엄쳐서 제이라즈 섬으로 향하고 있다. 오프닝은 끝. 이제부터가 진짜 시작이다.

첫 전투

제이라즈 섬에서

제이라즈 항구 전체 맵

비란이 상륙하기 몇시간 전. 섬은 지금 소장의 생일로 온통 축제 분위기이다. 한 죄인은 1년만에 담배를 받아 보고 좋아한다.(소장의 생일이어서 어머니가 갖다 줄 수 있음) 잠시 소장의 영상이 나오고 영상을 뒤로 하고 한 죄인과 아두(アドゥ)라는 인물이 걸어나온다. 아두는 이 섬의 지하조직인 JLO에 들려야 하기 때문에 죄인 친구가 말리려는 것이다. 하지만 아두는 프라티늄이라는 광석으로 JLO 조직에게서 무기를 받아내 테러를 할 것이며 벌써 접촉하기로 했다며 만류하는 친구를 뿌리친다(?). 류가 탄 이송선도 곧 섬에 도착하는 장면이 나오고 그때 지하조직을 기다리던 아두는 비란에게 캡처당한다. 소장과 만나 이야기를 하기로 한 류와 쟈크는 배에서 내리지만 경비병들에게 저지를 당한다.

류와 쟈크는 비란을 잡기 위한 사정을 말하지만 경비병들은 지금은 소장의 명령으로 비상 사태(자신의 생일날 난동이 있으면 안되겠지?)에 돌입하였으니 3일 안으로 섬에서 나가라고 말한다. 위쪽으로 이동하면 선장 차림의 남자를 볼 수 있는데 그와 얘기를 하면 된다.(얘기하려는 순간 한 여자가 배 위에서 뛰어내리는 장면을 볼 수 있다)선장차림의 남는 죄인 이외에는 한 걸음도 못 들여보내 준다고 하지만 오늘은 소장의 생일이기 때문에 특별한 날이라며 자신의 술을 마시면 들여 보내 준다고 한다(예? 아니오?) 바로 위로만 올라가면 다리의 경계선에 한 아이와 어머니뻘의 아줌마가 있는데 아이는 류를 보고 자신의 아버지의 원수라고 한다.(바운티 헌터는 이 섬에 많은 적들이 있다) 그때 류는 아까 마신 술로 이성을 잃고 동료를 죽인 것을 자책하며 아이를 때린다. 다행히 공격은 빗나가고 류에게는 의문의 상처가 생긴다. 다리의 바로 왼쪽에 있는 가게에 들어가면 덩크와 붓치라는 죄인들이 얘기를 하는데 덩크(ダンク)라는 남자가 맡고 있는 비상구에 한 여자가 잠입했다는 얘기다. 덩크와 얘기를 하고 술집 주인과 얘기를 하면 쟈크가 밖에서 비란의 반응이 있다며 나가자고 한다. 나가려고 하면 바운티헌터에게 원한이 많은 붓치(ブッチ)가 앞 길을 막는데 그에게는 빌어서 나갈 수 있다(빌지 않는다고 해도 결론은 한가지).

밖으로 나가면 비란에게 캡처당한 아두가 감옥 안으로 들어가는 것을 볼 수 있고 뒤로 돌아가면 붓치와 덩크가 아직 원한이 남아서 류를 죽이려고 끌고 간다. 포인트가 100포인트 있으면 싸움을 피할 수도 있지만 싸우는 것이 좋다. 이기면 비상구 열쇠(非常口のカギ)를 얻을 수가 있다.

캡처당하는 아두

아두가 감옥안으로 들어간다

여기가 비상구(비상구는 아두가 들어간 감옥의 왼편으로 가면 된다)

1. 통나무 함정에서는 천천히 이동하자.

별것 아니지만 방심은 금물

2. 통나무 함정을 넘고 나면 텍스카리바 성 안의 연구실(テクスキャリバー研究室)을 보여주는데 그곳에는 소장과 돗클(ドックル)이라는 과학자가 이야기를 하고 있다. 자신의 생일날 비란이 탈옥했다는 것에 대해 소장은 불만을 털어놓고 있는데 그때 경비 요원이 들어오며 테러 활동을 하고 있는 아도우를 붙잡았다고 알린다. 소장은 고문실로 옮겨서 자백을 받아내라고 명령을 내린다.

소장과 돗클

3. 가다 보면 이동하는 통나무 함정이 있는데 여기만 주의하면 OK.

갈아탈 때만 주의하자

4. 한참을 가다 보면(길은 일정하다)웬 기계요새가 나오는데 그곳의 위로 올라타고 왼쪽으로 이동하자.

여기까지 오는데 꽤 힘들 것이다

5. 시점이 보이지 않는 곳은 L, R버튼으로 조정을 하여 빠지지않게 주의를 하며 가다 보면 웬 우물가에서 BIOS라는 몬스터가 튀어나온다. 만약 덩크를 캡처해 두었으면 쉽게 이길 것이다.

방어력과 체력이 상당한 보스다

6. 우물 밑에 있는 나무를 타고 올라가면 요새 위로 올라갈 수 있는데 위로 보면 밟고 올라가는 상자 계단이 있고 왼편에는 세이브를 시켜주는 카이저가 있다. 올라가서 왼편의 구멍으로 들어가면 된다.

상자 계단을 밟고 올라가자

구멍으로

7. 구멍으로 들어가자마자 리고아테(リゴアテ)라는 호랑이 얼굴을 한 남자가 약속한 아두가 오지않는 것에 대해 신경질을 내고 있는 장면을 보여준다. 구멍 안에는 철근들이 서 있는데 2번째 철근을 오른쪽에서 왼쪽으로 때리면 쓰러질 것이다(금이 가 있는 철근). 그것을 타고 올라가서 다음 방으로 가자.

다크세이버

이 철근이다

8.다음방은 조금 복잡한데 우선은 땅바닥에 있는 상자들은 신경쓰지 말고 맨 위로 이동해서 왼편의 철근을 타고 올라가자. 그 다음에는 길을 따라가며 올라가지 못하는 철근은 각각 상자가 마련되어 있으니 별 어려움은 없을 것이다.

여기를 통해 올라가자

JLO조직

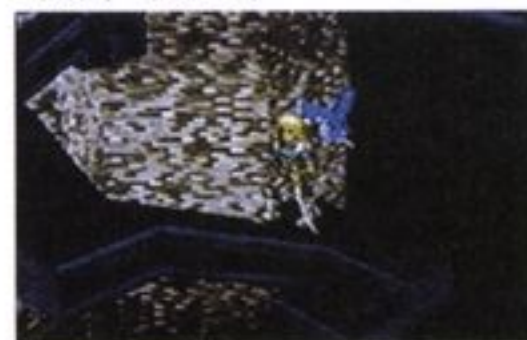
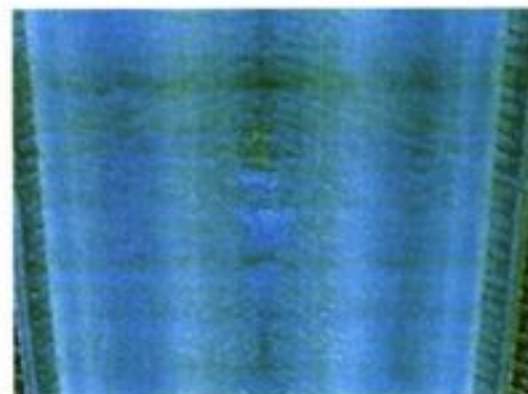
JLO 아지트 전체 맵

철근방에서 곧바로 JLO조직의 방으로 들어오는데 그곳에는 전에 보았던 JLO조직의 부대장인 리고아테가 있다. 그와 얘기를 하면 갑자기 앞에 있던 조직원이 아두가 붙잡혔다는 소식을 전해준다. 리고아테는 류를 스파이로 보고 만약 도움을 받고 싶으면 고문실에 붙잡혀 있는 아두를 구해오라고 한다. 그는 고문실까지 자신의 조직원들이 도와줄 것이라며 JLO의 열쇠를 준다. 이제 2층의 문을 열고 고문실로 향하자. 잠깐 소장과 돗클의 대화 장면이 나오는데 지금 연구하고 있는 액체에 생명이 있는 이야기이다.

이곳에서 열쇠를 사용

1.계단을 타고 올라가면 숲이 나오는데 위로 가면 조직원이 한명 있다. 그는 위로 넓은 공간이 있으며 천정까지 올라가야 한다고 한다. 문 안으로 들어가면 사방이 철근인데 받쳐주는 철근 중에서 DANGER라고 써 있는 것은 오래 못버티니 빨리 진행하자.

위험 발판은 오래 밟지 말자

2.다음 방에도 조직원이 있는데 아두가 있는 고문실은 여기에서 한참을 올라가야 한다고 한다. 쟈크가 잠시 정탐을 하고 오는데 최상층(最上階)이다. 길은 정해진 코스대로 가면 되지만 길 도중에 오르막길은 조종을 잘못하면 옆으로 떨어지니 시점을 봐가며 올라가자. 한참을 올라가다보면 예전에 배를 타고 내렸던 의문의 여자가 벼랑에 떨어질 위기에 있는 것을 보게 된다. 그녀는 라비안 국의 닌자인데 류가 적대국인 라진국의 출신인 것을 알자 도우려는 류를 뿌리치고 떨어지게 된다. 시험을 하던 돗클은 액체 위에 여자가 떨어지자 놀라는데... 액체는 곧 생명 반응을 내뿜고 깨지면서 이상한 거대 괴물이 나오는데…

이런 길을 주의하자

여닌자는 DNA를 변화시키는 실험 중인 액체속에 빠지고...

3.고문실은 많은 고문기구로 가득 차 있는데 땅바닥의 이동하는 쇠못의 사이에는 아두가 누워있다. 빨리 구해 나가자(구하거나 구해주지 않거나에 따라서 스토리 분기) 옆의 방으로 들어가면 뒤쪽에서 쇠못이 천천히 이동한다. 빨리 밑으로 내려가서 불꽃 모양의 벽을 치면 열쇠를 얻을 수 있는데 그 열쇠를 잠긴 창살 앞에서 쓰자. 그리고 또 하나의 잠긴 문은 왼쪽 끝의 방에 있는 지하실에서 입수한다.

아두를 구출

이 벽을 치면 열쇠가 나온다

지하실의 열쇠

4.지하실의 열쇠로 문을 열고 들어가면 도끼날들이 이동하는데 그것을 밟고 이동하자.

5.다음방은 박쥐떼들과 함정들이 설치되어 있는데 아두를 내려놓고 박쥐를 죽이고 빨리 통과하자(만약 아두를 놓고 왔으면 함정과 박쥐는 움직이지 않는다).

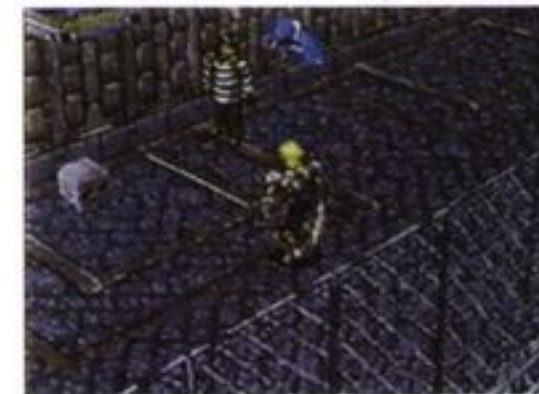
6.다음방으로 가면 3명의 돼지 몬스터가 길을 지키고 있는데 문제점은 3명을 동시에 이겨야 한다는 것이다. (싸우는 것은 1대1이지만 류는 다음 상대를 맞이해도 체력회복이 안된다.)만약 싸움에 자신이 없으면 100포인트를 내고 싸움을 피하자.

3마리의 몬스터와의 싸움(그다지 어렵지 않다)

7.다음방은 화살장치가 있는 방인데 무조건 철조망의 끝 지점에는 화살이 날라온다고 생각하면 된다.

8.다음방이 문제인데 허공에 떠 있는 돌을 밟고 지나가야 하는데 이 돌은 잠시만 밟아도 뚝 떨어지니 주의를 해야한다. 높낮이 위치를 잘 식별하자.

화살비를 뚫고서

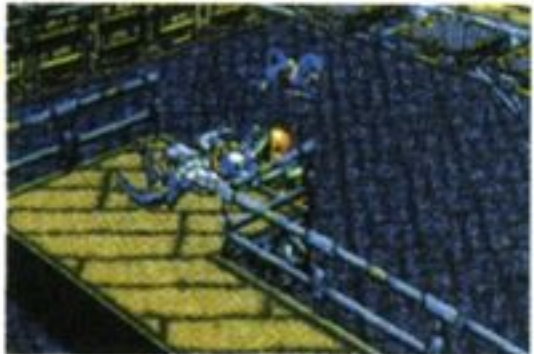
9.다음 방에는 조단(?)이라는 죄수가 링을 만들기 위해서 적당한 위치를 식별해야 하니 3개의 돌중에서 1개라도 가운데로 넣으면 문을 열어 주겠다고 한다. 성공하여 문이 열리면 랏파(ラッパ)라는 남자가 도전을 해오니 싸워서 이기자.

잘 던져서 가운데를 통과하자

10.다음방은 천정으로 올라가야 하는데 천정에서 위, 아래로 이동하는 돌의 밑에 박혀 있는 가시를 주의하자. 거의 원모양으로 돌게 되어 있다.

위치를 잘 파악하자

11.계속 가다보면 'VAN-CANE'라는 개 몬스터와 싸우게 되는데 방어력이 뛰어나니 류의 필살기를 잘 이용하고 만약 랏파를 캡처했으면 쉽게 이길 것이다.(점프를 해서 싸움을 피할 수도 있다.)

부딪히지 않으면 싸움을 피할 수 있다

12.다음방은 이상한 받침대가 떠 있는 방인데 우선은 밑으로 내려가서 스위치를 누르고 올라오자. 그럼 막혀있던 판자문이 열려있는데 공중에 떠 있는 받침대는 머리로 쳐서 떨어뜨려서 들고 가자. 앞으로 가 보면 스위치가 4개 있는데 3개는 받침대로 누르고 남은 스위치 하나를 류가 밟으면 갑자기 밑으로 내려가게 된다.

뛸 곳은 시점을 봐서 적당하다 싶으면 실행하자

베론이라는 적은 아직은 싸울 때가 아니라고 한다

13.화살 지역과 개 몬스터와의 대결, 그리고 존슨이라는 보스를 물리치고(여기까지는 쉽다)

다음방으로 가면 데스 가더(デスガーダー)라는 보스와 대결을 벌이는데 체력이 140이나 되고 속력이 굉장히 빠르니 좀 고전할 것이다(만약 아두를 여기까지 데려왔으면 저절로 싸움은 피하게 된다).

데스 가드와의 대결

14.밑으로 떨어지면 하수도가 나오는데 아두를 데려왔으면 그는 혼자서 헤엄쳐 갈 것이다. 여기는 밟을 곳은 많으나 워낙 자주 뛰어야 되니 주의를 해서 전진하자.

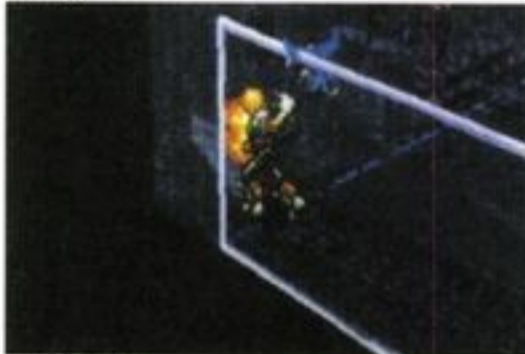
하수도를 전진

지하광산

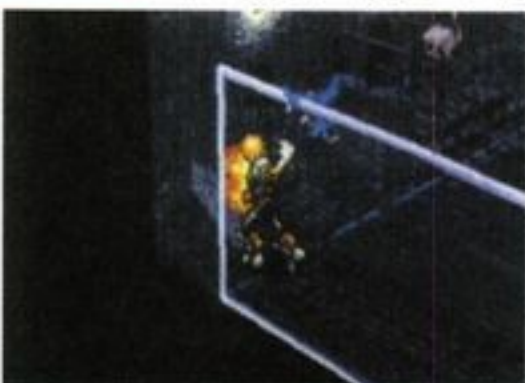
지하 광산 전체 맵

하수도의 끝으로 나오면 JLO의 기지로 나오는데 아두를 데려왔으면 JLO의 뱃찌를 얻을 수 있고 아두를 데려오지 못하면 리고아테와 전투를 벌이게 된다. 위쪽 가운데 문을 지키고 있는 사람에게 얘기를 하면 소장의 오른팔 격인 시가루가 지하광산으로 가고 있다며 이 문을 통해 가라며 문을 열어준다. 또 액체 칫소(液體チッソ)라는 도구를 주는데 이것은 비란이 다른 사람으로 둔갑하고 있을 때 한번 정체를 드러나게 하는 도구다.

아두를 못살리면 전투를

1.문을 통해 가고 있다 보면 소장이 지하광산으로 향하는 모습을 보여주는데 부하들이 프라티늄 대광맥을 발견했다고 알려준다. 가다보면 다시 하수도로 빠지는데 하수도에서는 끝에 가면 길이 막혀 있을 것이다. 그때는 하수도 통로같이 생긴 것을 3번 때리자. 그리고 문이 다시 닫기 전에 빨리 빠져나가자.

이것을 때리자.

2.1번째 문을 지나고 2번째 문을 향하던 중 시가루가 나오는데 그는 경비원들의 부름에도 대답하지않고 그곳을 빠져나간다.

두번째 문은 큰 상자 위에 있는 작은 상자를 집어서 위에 있는 스위치까지 잘 던져야 한다. 3번째 문은 우선 왼쪽 끝에 가면 스위치가 나올 것이다. 스위치를 밟고 문이 닫히기 전에 물건들을 밟고 달려가면 된다.

이것을 때리자.

평소의 그답지 않는 행동이라며 경비원들은 의심을 한다

여기에서 점프

3.다음 지역으로 오면 경비원들이 시가루에게 살해당한 것을 알 수가 있다. 경비원이 죽은 곳의 뒤편으로 좁은 길이 있는데 그곳에 스위치가 있으니 그것을 때리자. 그러면 왼쪽 밑에 조용히 있던 돌들이 움직이기 시작하니 5번 스위치를 밟고 재빨리 문이 닫히기 전에 돌들을 뛰어서 건너가자.

시점을 변경하면 이 스위치가 보일 것이다

돌을 타고 5번 방으로

4.안으로 들어오면 완전한 용암 지대인데 우선 지하의 거대 에너지를 먹고 이상 거대화 한 모그를 물리치자. 앞으로 더 가면 성계 지역이 있는데 맞으면 10씩 체력이 감소하니 주의!

모그와의 대결

5.여기는 주요한 곳만 사진으로 참고.

천천히 기다렸다 타자

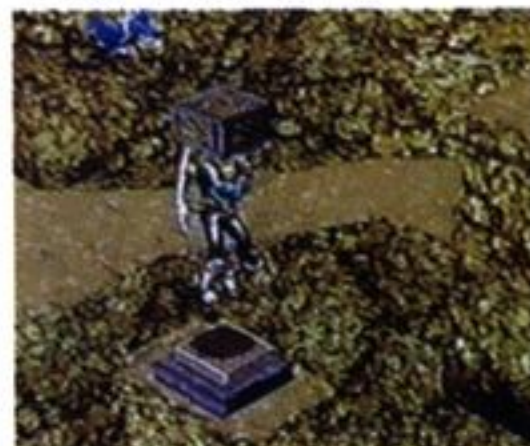
여기에서 떨어지자

우선은 이렇게 피하고

빨리 위로 가서 피하자

6.용암을 건너면 다시 밖으로 나오는데 뒤편에 사다리가 있으니 올라가자. 사다리 위에 기계를 만지면 위층으로 갈 수 있다.

사다리 위로

7.여기는 꽤 골치아픈 지역인데 우선은 옆의 상자를 들어서 스위치에 올려 놓아야지 막혀 있던 바위가 움직인다. 던지는 것도 좋지만 직접 점프로 건너가서 내려놓고 오는 것이 더 편할 것이다.

사다리 위로

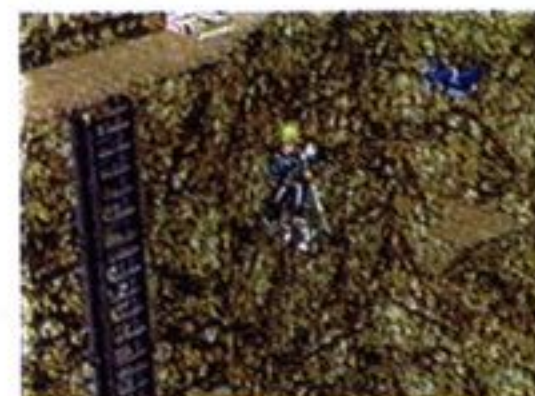
이 위치에서 던지자

8.앞으로 가다보면 부서진 철길을 볼 수가 있다. 그곳을 가다보면 시가루가 나와서 결투를 하게 된다. 그의 행동이 이상하지만 굉장히 약한 시가루를 이기면 옆으로 뛰어내리는데 뛰어내리는 순간 비란의 반응이 감지됐다가 사라진다. 이 지하광맥에 온 것으로 보아 비란의 목적은 아마 광산에 있는 고순도 프라티늄을 흡수해 강대해지려는 목적인 듯하다.

시가루와의 재회

9.철도를 따라서 다음 방으로 가면 상자와 스위치를 볼 수 있는데 우선은 계단으로 내려가자. 그럼 바위가 움직이기 시작하는데 빨리 밑으로 내려가면서 바위가 내려오기를 기다렸다 타이밍을 잘 맞춰서 스위치를 밟자. 그러면 상자가 이동하여 바위와 부딪히는데 부딪힌 바위는 원래는 떨어져야 되지만 살릴 수가 있다. 그렇게 스위치 3개를 잘 조정하면 맨 밑에 있는 7번 문에 들어갈 수 있다.

타이밍을 잘 맡추어 바위를 조절하자

10. 다음방에는 들어가자마자 박쥐떼들이 습격을 하는데 다 물리치고 앞에 보이는 돌을 타고 앞으로 전진하자. 계속 넘다보면 갑자기 길이 막히는 것처럼 보이는데 밑으로 길이 있으니 살짝 앞으로 점프하자.

길이 끊긴 것이 아니니 점프

11.프라티늄 광맥에 있는 소장과 만나는 류. 소장에게 시갈의 행방을 묻기 전에 시갈이 제 발로 나타난다. 쟈크는 비란이 여기 있다는 것을 감지하지만 시갈인지 소장인지 구분을 못한다. 그래서 쟈크가 공중에서 액체 칫소를 뿌릴테니 류에게 고르라고 한다.

처음에는 소장에게 뿌리겠습니까?라고 묻는데 만약 예(はい)라고 고르면 소장은 죽고 소장의 친위대 대장인 마두라우(マドラーウ)는 류를 붙잡아서 지하 유적으로 떨어뜨린다. 그리고 아니오(いいえ) 라고 선택하면 시갈에게 뿌리겠습니까? 라고 묻는데 예라고 하면

갈의 몸속에 있는 비란이 정체를 드러낸다. 그리고 비란은 위에서 걸어 내려오는 마두라우를 습격하여 열쇠를 훔치고 광맥의 안으로 들어간다. 소장은 자신의 대처가 늦었다며 자신의 능력을 류에게 준다. 시갈에게 가 보면 이것을 자신이라 여기라면서 장갑을 준다(공격력 방어력이 상승). 이제 마두라우의 옆에 있는 열쇠를 얻고 유적 앞에서 사용하자.

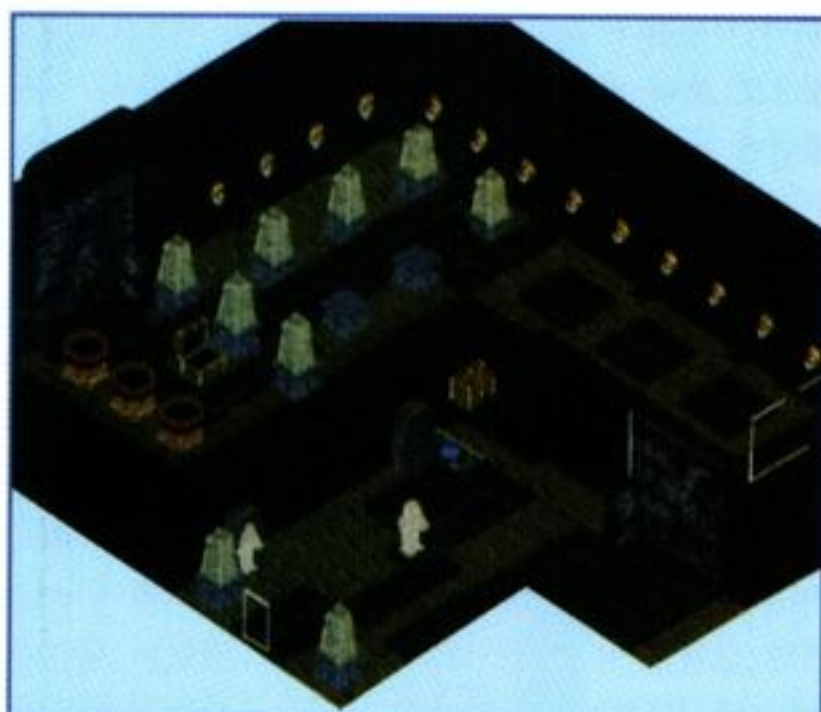
비란이 정체를 드러낸다

열쇠를 사용하여 유적의 안으로

지하유적

들어온 곳은 컴컴한 유적의 안(혹은 강제로 들어오거나)이다. 무슨 문명의 유적인데...

1.흐르는 모래에 빠지지 않게 주의하며 앞으로 보면 미이라 하나가 이동하는 돌 위에 놓여있다. 이 미이라를 칼로 쳐서 왼쪽 위에 있는 빈 관까지 옮기면 위에서 열쇠를 얻을 수 있다.(열쇠를 문에 꽂으면 문명의 역사를 말해준다)

처음의 역사는 500년 전에 번영한 라진 왕국에 대해 말해주며 악마 비라노(ビラーノ)에 의해 백성들이 탐욕에 물든 것을 설명한다.

고대 라비안 유사 유적 전체 맵

이 미이라를 관까지 옮기자

2. 다음 방에는 땅에 떨어진 해골모양의 돌을 잘 던져서 항아리 속에 다 넣으면 되고 마지막 3번째 항아리는 류 본인이 직접 들어가면 열쇠를 얻을 수 있다. 2번째 문의 역사는 사람들이 비라노의 후예로 죽어가는 것을 말한다 .

돌이 있는 위치에서 조금만 뒤로 물러나 던지면 된다

3. 다음방은 간단한데 처음에는 밟을 수 있는 돌이 한정되어 있고 열쇠가 있는 보물 상자가 멀리 있기 때문에 당황할 것이다. 하지만 돌을 밟고 오른쪽의 해골 동물의 등을 밟고 뒤에서 머리를 치면 회오리가 이동을 할 것이다. 회오리의 안은 안전지대이기 때문에 보물 상자까지 무사히 갈 수 있다.

등에 올라타서 머리를 치자

3번째 문의 역사는 왕이 왕국의 생물학자인 우다(ウ-ダ)에게 기사의 칭호를 내리고 비라노를 물리칠 것을 나타낸다.

4. 다음방은 보물 상자문이 열려있고 의문을 모를 항아리가 3개 있는데 생각할 것없이 3번째 항아리 안에 들어가서 A버튼을 누르면 열쇠가 집어진다.

비라노를 찾아가는 우다를 그린다. 비라노는 마쇼날 산으로 가는데 왜 비라노가 마쇼날 산으로 가는지는 아무도 모른다. 격전이 벌어지는 해가 하필이면 500년에 한번 마쇼날 산이 불을 뿜는 해일줄이야...

3번째 항아리에서 열쇠를 얻자

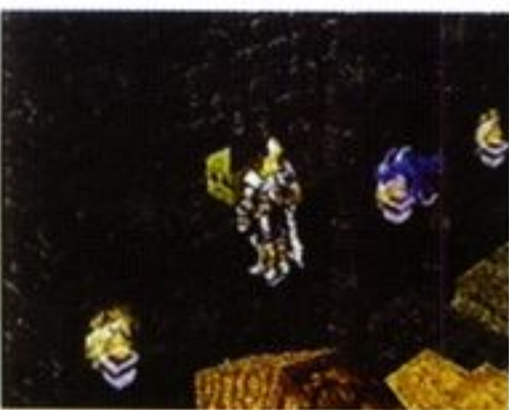
5. 다음방은 첫번째 회오리는 무시하고 두번째 회오리에 올라타자. 이동할 때 칼로 기둥을 때리면 기둥들이 쓰러지는데 그 기둥을 타고 열쇠를 얻으면 된다.

회오리를 타며 기둥들을 쓰러뜨리자

드디어 우다와 비라노와의 결전이 벌어진다. 그들은 3일 밤낮을 싸우는데…

6. 다음방은 거대한 사자상이 있는데 우선 사자상의 위로 올라가서 왼쪽을 보면 불이 꺼져있는 촛대를 볼수 있을 것이다. 그 촛대 위로 점프하면 올라탈 수 있는데 촛대 위에서 벽을 치자.

그러면 벽에서 노란 돌이 튀어나오는데 그 돌을 제단 위에 올려놓으면 열쇠를 얻을 수 있다.

3일째 최후의 결전을 벌이던 우다는 드디어 비라노의 약점을 알아내 물리치고 우다는 3일 밤낮을 싸운 이 기록을 '우다노트'라 정하여 만약에 부활할 비라노를 위하여 후손들에게 전해준다고 한다.

촛불 위에서 벽을 치자

7. 방에 들어가면 라비안 가드와 대결을 벌이는데 이기면 좌측에 있는 검을 뽑을 수가 있다.

라진소드를 손에 넣다(류의 피에는 우다의 피가 흐르고 있다)

연구실 안에서

칼을 손에 넣고 밖으로 나가면 다른 JLO조직의 장소로 나간다. 사람들과 얘기를 하다보면 정면에 고성(古城)에 대한 정보를 얻을 수가 있다. 한 할아버지가 서 있는 바로 앞의 집에 들어가면 갑자기 집이 밑으로 이동하는데 이곳을 통해서 지하 세계로 갈 수가 있다.

여기에서 리고아테를 죽이고 여기를 왔다면 죄인들의 안내를 받으며 바니결의 집에서 리코아테와 같은 부대장인 J씨(Jちゃん)를 만나서 정보를 들을 수 있고 아두를 살려서 리고아테와 전투를 하지 않았으면 J를 만나지 못하는 대신 바니걸에게 정보를 듣고 한 사람이 막고 있는 집 안에 들어갈 수 있다. 막고 있는 집에서는 J를 만났으면 집 안에 사람들이 있고 J를 못만나고 이 집을 들어오면 비란에 의해 벌써 사람들이 다 죽어있는 상황을 볼 수가 있다.

이 집에서 연구실로 가려면 위에 패스워드를 눌러야 되는데 8-7-6-R순서대로 누르면 비밀길이 생긴다.

갑자기 집이 없어진다

J씨와의 만남

8-7-6-R

1. 비밀길로 가자마자 또 하수도가 나오는데 이번에는 예전의 하수도와는 차원이 틀리다.

밟으면 이동하는 상자도 있고 이동하는 상자를 타고 있을때 갑자기 가로막고 있는 해골함정은 재빠르게 칼을 휘둘러서 치면서 가자. 많이 고전할 것이다.

매달려 있는 해골은 빨리 때리자

2. 연구실의 안에 가면 엉망 진창인데 돗클과 얘기를 하면 그는 벌써 반쯤은 미쳐서 전투를 하게 된다. 전투를 끝내면 열쇠를 얻는데 이 열쇠는 큰 철조망에서 사용하면 된다.

열쇠는 여기에서

3. 문을 열고 계속 나가면 밖으로 나갈 수 있는데 꽃이 떨어져 있는 것을 볼 수가 있다.

꽃에 가까이 가면 예전에 실종된 유유키를 만날 수 있는데 그녀의 실체는 다른 곳에 있고 홀로그램으로 류와 얘기를 한다. 그녀는 도와주려는 류를 일방적으로 거절하고 사라진다.(다리에서 한번 더 대화)

リュー「誰・・・なんだ!?

홀로그램으로 이야기하는 유유키

마지막 결전

다시 죄인들의 마을로 돌아오면 죄인들은 모두 다 죽어있다. 지하의 아지트도 마찬가지인데 바니걸의 집에 가보면 홀로그램으로 자신의 조국과 통신을 하는 유유키를 볼 수가 있다. 그녀가 사라지면서 한 순간 비란의 모습이 보인다. 그 때 지진이 일어나며 비란의 힘이 증폭한다고 쟈크가 말해준다. 위로 다시 올라가면 위로 막혀있던 고대성으로 가는 길이 뚫려 있다. 그 길로 들어가는 순간 유유키와 한번 더 통신을 하는데 그녀는 거의 한계에 직면해 있다. 앞으로 가면 죄인들의 묘지가 나오는데 간단한 점프로 해결이 된다.

죄인들의 묘지를 빠져 나오면 세갈래 길로 나눠는데 우선은 왼쪽의 갓파르(カッパール)성으로 향하자. 성에는 거대 미이라가 눈물을 흘리며 유유키를 부탁한다는 의문의 말을 한다. 바로 앞에 우다노트를 얻을 수 있고 노트를 얻는 순간 죠라는 수수께끼의 남자와 대결을 벌이게 된다. 갓파르 성을 빠져나오면 오른쪽 성인 고르드바(ゴルドバ)성으로 향하자.

성에서는 자무라이가 나타나는데 그도 비란에게 캡처당하여 대결을 벌이게 된다. 자무라이를 이기고 얻은 열쇠로 가운데의 성인 실바스(シルバス)성에 갈 수가 있다.(그 전에 죄인들의 묘지를 또 한번 거친다)성에 들어가기 전에 꽃이 위에서 떨어지는데 유유키는 의식도 비란에게 빼앗겼다며 틀렸다고 말하며 사라진다.

이제는 실바스 성의 꼭대기에 있는 시계탑까지 올라가면 된다. 끝까지 계단을 오르면 거대화된 비란이 있는데 우선은 분신을 만들어 내서 류와 싸우게 한다. 분신을 이기면 진짜 비란과 대결을 하는데 류는 친구들의 염원과 전설의 기사의 피, 그리고 유유키를 구하려는 필사적인 마음으로 비란과 싸우게 된다.

ココキ「・・

황폐화된 아지트

갓파르 성에서의 의문모를 미이라

자무라이의 뒤에는

RYU-YA
VS
M.VILLAIN

비란과의 대결

싸움은 끝나고

싸움은 끝난 것이 아니다

이 게임은 파라렐 시나리오라는 독특한 시스템이 있다. 우선 한번 엔딩을 봤으면 다시 처음부터 게임을 할 수가 있는데 이제부터가 중요하다.

선장이 있는 방까지 5분 이내(시계타임 색깔이 노란색)에 선장실의 문을 열면 비란과 대결을 벌이게 된다.

대결에서 이기면 비란은 갑자기 류의 동생인 루크가 된다. 루크는 비란에게 캡처당했다며 죽어간다. 이제부터 파라렐 2의 시작이다.

비란이 루크로?

선장이 있는 방까지 3분이 되기 전에(시계타임 색깔이 파란색)들어가면 아직 비란은 도착을 하지 않은 상태이다. 구조 신호를 보내는 류 앞에 비란이 문밖으로 잠시 모습을 드러내는데 쫓아가면 벌써 앞 간판을 통해서 도망간 후이다. 이제부터 파라렐 3의 시작이다.

RYU-YA HP 33

앞 갑판을 통해서 도망간 후이다

파라렐 4는 좀 까다로운데 파라렐 3에서 제이라즈 마을에 들어가서 술에 취한 류가 아이를 때리면 이번에는 진짜로 살해하는데 그 후에 잡히면 파라렐 4의 시작이다.

파라렐 5는 비란과의 싸움에서 지면 된다.

다른 파라렐 시나리오에 도전하려면 배를 많이 도전하여 자신이 알고 있는 최단 길로 어떻게든 선장실로 가야한다. 다른 파라렐들은 파라렐 1에서 많이 못벗어나는데 시갈과 싸우는 철로에서 진짜 철로를 탄다든지 유유키가 죽지않고 주인공과 사랑에 빠진다든지 못보던 이벤트를 많이 볼 수 있으니 엔딩을 한번 보고 도전해 보시길...

그리고 본 필자는 다른 파라렐 시나리오는 많은 이벤트가 있기는 하지만 파라렐 1에서 크게 벗어나지 않으니 파라렐 1만을 집중 공략한 것을 참고 바랍니다

리얼바우트 아랑전설

장르	격투액션	현지 발매일	96년 9월 20일
제작사	SNK	현지 가격	8,800엔

최고급 매니어를 위한 최고급 전법

새턴용 리얼바우트 아랑전설의 기본 커맨드는 아케이드용과 같다. 이전에 챔프에서도 분석한 바 있기 때문에 이번호에서는 상급자용 테크닉을 집중적으로 소개한다.

기본 테크닉을 익히자!

1 점프공격 연속기

우선은 격투게임의 기본이라고도 할 수 있는 점프공격 연속기. 점프공격을 CPU에 깊게 맞추고 지상 기술로 연결한다. 뛰어들기 공격은 공중 되돌려차기 뒤에도 좋다. 성공하면 콤비네이션 어택 등을 노리자

2 원거리공격를 유효하게

자신이 원거리공격를 가지고 있으면 CPU쪽에 유효한 패턴이다. 원거리 공격을 쓰면 오버 스웨이를 한다든지 시간차가 큰 기술을 쓸 수 있는 캐릭터가 있다. 나중은 그 기술에 대응해 공격을 적용해 가면 된다.

3 상대를 통상기로 유도하자

달려들면 돌아갈 수 있는 캐릭터나 무기가 없는 캐릭터가 사용하면 좋은 패턴. 통상기를 쓰면 CPU는 그 기술에 대응해 시간차가 벌어지는 큰 기술을 쓰는 일이 있다. 그 사이에 어택을 적중시키면 된다.

추천 콤비네이션 어택

테리 보가드

① ↓A(×1~3)-B-↓+C
② ↓+A(×1~3)-↓+C-(캔슬)

앤디 보가드

① ↓+A(×1~3)-B-↗+C-(캔슬) 승룡탄
② C-C-C-C-C-→+C

죠 히가시

① ↓+B-↓+B-↓+C
② ←→A-C-C-C-C

시라누이 마이

① A-A-↗C(캔슬 몽키댄스)
② C-C-C(캔슬 데인저러스 울프)

▶공격 후에 다운공격이 가능한 기술들●ABC ●팔콘 ●호넷 어택 ●매드 스핀 울프 ●울프 팡

어드바이스
상대를 일부러 방어하게 하여 구석으로 몰아 링아웃을 시키는 것이 가장 편한 방법일 것이다. 그리고 CCC류의 콤비네이션 캔슬로 최대한의 효과를 보기 바란다. 밥에게 가드캔슬은 필수이다.

진숭뢰

① ↓A(×2~3)→A-Cor→+C
② ↓+A(2~3)-B-→+C-Z-캔슬 제왕신족권

맞춰~!! 맞춰~!! 잠재와 초필~!!!
제왕숙명권은 상대가 라인 이동했을 때에 그냥 사용하라. 아니면 제왕천 안권을 계속 사용하다가 상대가 라인 이동을 계속하게 유도를 하여 제왕숙 명권을 사용하라. 제왕용성권은 어떠한 원거리 공격이든지 통과하므로 상대가 원거리 공격시 난발하기 바란다. 라인 공격 후에 제왕용성권이 들어가나 약간은 쓸데 없다고 생각한다.

기스 하워드

① ↓+B(×2~4)-선B-선C
② ↓+B(×2~4)-선 B-→+C-(선 Z- 캔슬 열풍권)

①↓+B는 가능한 한 접근해서 사용할 것.
②레버를 중립에 놓고 B 버튼을 누른다.
③C 공격으로 상대는 스웨이 라인으로 날아간다.
④상대가 떨어져 버리면 조금 전진해서 서서 Z공격을 할 것.
⑤일어선 Z 캔슬 열풍권으로 2 히트된다.

블루 마리

① 1.↙+B(×2)-↙+C-(캔슬 스트레이트 슬레이서—→스탠팡)

② A-B—→C-(캔슬 버티칼 애로우)

빌리 칸

① A-B-↓↙—→C

② 들어간A- 들어간B- 들어간C-↓C (추격)

●러쉬 연속기 모음

점프C ▶ 앉아서A ▶ B (×1~3) ▶ 삼절곤중단치기 ▶ 화염삼절곤중단찌르기

점프C ▶ 접근C ▶ 홍련살곤(×3) (or 초화염선풍곤)

혼푸

① ↓+B-선 B-↙+C

② ↙A-C-C

◀대쉬 C 공격이 허탕이 됐다면 곤란하기 때문에 반드시 맞출 수 있는 거리까지 사이를 좁히고 나서 기술을 쓰도록!

▶전광석화의 하늘이 구사되고 있을 때에 스웨이 라인으로 도망갈 수 있는 시간이 있기 때문에 그때는 침착하게 서서 Z 어택으로-전광석화의 하늘-↓+C-전광석화의 하늘-로 가져 간다.

맞춰~!! 맞춰~!! 잠재와 초필~!!!

우선 전광석화의 하늘 후에 견제로 폭렬고로나 카텐차의 태풍을 쓰면 상당히 효과적이다. 상대가 전광석화의 하늘 후에 약간의 남는 딜레이를 공격하려 하나 그 딜레이는 상대가 방어하여 밀려나기 전에 끝나버리고 필살기가 입력되기 때문이다. 그리고 폭렬고로는 생각보다 약간 리치가 길게 나가므로 상대가 어떤 동작을 하려고 하면 곧바로 카운터로 사용하기 바란다. 카텐차의 태풍은 기타 전광석화의 천과 마찬가지로 캔슬하여 사용하기 바란다.

야마자키 류지

① A-C-C-C-C

② ↓+B-B-C(캔슬 심판의 단도)

맞춰~!! 맞춰~!! 잠재와 초필~!!!

킬로틴은 상대의 원거리 공격을 뛰어넘는데에도 이용되고 거리를 잘 잡고 쓰게 되면 뒤를 잡게 된다. 드릴은 ACC 후에 잡거나 소점프 후에 아니면 킬로틴 후에 다시 소점프로 와서 잡기 바란다. 역시 드릴은 버튼 연타가 중요하다.

소카쿠

① 가까이 서기 C-C-C-C-↓+C

② B-B-↙+C-빙의탄

맞춰~!! 맞춰~!! 잠재와 초필~!!!

우선 초필인 벼락은 상대가 라인에 있을 때 라인 공격 캔슬로 사용한다면 효과적이겠고 또 상대의 점프를 미리 예측하는 경우도 있겠으나 그것 보다는 상대를 일부러 점프하게 만들어야 한다. 음… 예를 들어서 못 뿌리기 후에 초필도 좋을 듯하나 소점프 공격이 먼저 들어갈 것 같다. 그리고 잠재인 뇌신의 숨결은 라인 공격 캔슬도 되나 더욱 위력을 발휘할 때에는 단발로 그냥 사용할 때이다. 마치 『파이터즈 스워즈』의 한조의 먼지 숨기과 비슷하니 꽤 효과적이다. 역시 잠재는 잠재인가 보다라고 생각되는 기술이다.

김갑환

① ↓A(×3~5)-B-B-C-C

② ↓B(×2)—→C-(Z-캔슬 약 반월참)

맞춰~!! 맞춰~!! 잠재와 초필~!!!

봉황천무각은 상대가 원거리 공격을 할 때에 비상각과 비슷하게 사용한다면 좋은 효과를 볼 것이고 또 앉아서 공격 후에 갑자기 소 점프후에 봉황천무각을 사용한다면 결정적인 효과를 볼 것이다. 그리고 봉황각은 반월참 맞추듯이 하는 것도 효과적이나 반격기가 있는 캐릭터에게는 우선 페인트 기술을 사용한 후에 봉황각을 날리도록 하라. 헛 반격한 상대에게는 100%이다.

진승수

① A-A-Cor↓C

② ↓A(×2~3)-B-↓+C—→Z-(캔슬 제왕 신족권)

맞춰~!! 맞춰~!! 잠재와 초필~!!!

우선 상대의 원거리 공격에 맞추어서 제왕루진권을 사용하라 아니면 상대가 아래쪽 라인에 있을 때에 라인 공격 캔슬 제왕루진권을 사용하던지 잠재인 제왕숙명권은 상대가 이동 기립을 하였을 때에 써두는 방법과 제왕신안권을 사용하여 뒤쪽에서 기습으로 쓰자. 과연 뒤에서 나타났을 때 맞을 런지는 상대방 플레이어의 반사신경에 따른거지만…

덕킹

① A-A-B-B-C(or—→C)

①펀치가 들어가면 곧 다음의 펀치를 넣는다.
②그리고 2회 킥을 하고 마지막 공격으로 연결.
③이번의 킥을 캔슬하고 필살기로 이동가능
④C로 마무리.

② B(近)-B-C

펩시맨과 콜라먹기 격투를 벌이자!

제작사	세 가	발매일	96년 8월30일
장 르	격투 액션	가 격	6,800엔

파이팅 바이퍼즈

아케이드의 이식작으로 재빨리 우리 앞에 등장한 파이팅 바이퍼즈! 세가AM2연의 작품으로 완벽 이식이라고 해도 과언은 아닐 것이다. 옵션의 다양함과 비법들이 플레이어를 즐겁게 해주는 장점이 돋보이는 게임이다. 거의 이식이 순조롭게 된만큼 새턴 유저 여러분들이 보기에도 괜찮을 것이다. 특히 어레인지, 하이퍼, 오리지널 모드를 즐기다 보면 아케이드와는 또 다른 맛을 찾을 수 있을 것이다.

주의 사항 : 파이팅 바이퍼즈는 여러가지 비법들이 있기 때문에 메모리의 용량을 상당히 차지할 수 밖에 없다. 본체 메모리의 남은 수가 400이하는 있어야 많은 비법들을 함께 즐길 수 있다.

파이팅 바이퍼즈의 세계

뒷골목의 경기장에서 전신에 아머를 장착하고 격투에 밤을 지새는 젊은이들… 어느틈엔가 그들은 「VIPERS」라고 불리워지게 되었다. 그리고 여기 「AMST CITY」에서는 시장의 명으로 대규모 토너먼트가 열렸다. 최후!...그리고 결전의 땅! 시의 중앙에 모여 시티 타워를 목표로 8명(실질적으로는 14명이다)의 VIPERS가 장열한 경쟁을 시작한다.

ARCADE MODE

미소녀 하니의 그래픽도 건재!

초록색에서 핑크로

그림자의 위치가 변한다

R 어레인지 모드

어레인지 모드에서만 통용되는 기술이 존재! 그리고 점프킥 시 상대는 제자리에 쓰러지게 된다. 회색「알파 스폰」타이머가 등장.

R 오리지널 모드

아케이드와 동일한 스타일로 즐길 수 있다. 그리고 ←or→ PKG가 안된다. 이것은 이번 버파3와 동일한 회피 버튼으로 보인다.

R 하이퍼 모드

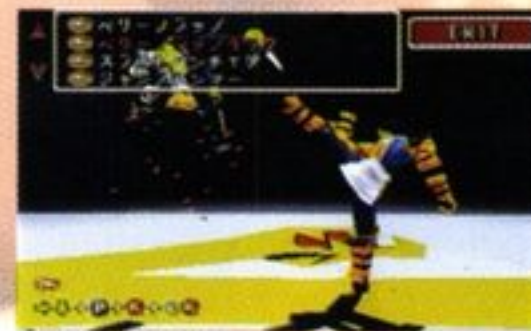
상대의 움직임과 자신의 움직임이 다른 모드보다 스피드해졌다. 점프킥 시 상대는 그 자리에 떨어지는 것은 어레인지 모드와 동일하다. 적색「알파 스폰」이다. 새로운←or→ PKG의 기술이 들어가 있다.

VS MODE

프리 대전 플레이로 도중에 옵션 조작을 할 수 있다. 이곳에서 100승을 해야되는 것일까?

TRAINING MODE

이 모드는 PS용 철권의 프랙티스 모드와 얼핏 착각하기 쉬우나 전혀 다른요소와 그 프랙티스라는 개념을 깨뜨리는 오리지널 요소가 존재하고 있어 새롭게 보이는 옵션이라고 한다.

데미지는 999

화면 상단에 기술명이 나온다. 그리고 하단에는 버튼의 입력이…

상대에게 어느정도의 데미지를 주는 지와 히트 콤보수를 볼 수 있다. 자신이 사용하는 패턴을 CPU가 입력하며 플레이어가 타입을 결정하고 자신의 콤보(연습에 연습을 하면..)를 만들 수 있으며 화면 상단에는 자신이 사용하는 커맨드에 해당하는 기술명이 나온다. 플레이어가 입력하는 커맨드를 체크하는

능력까지 있다니 『버철 파이터2』의 능력을 빌린 걸까?

TEAM BATTLE MODE

•5 VS 5 격돌이 이뤄진다. 자신이 좋아하는 5명의 캐릭터를 프리로 골라 친구들과 멋진 격투를 벌여보자.

PLAY BACK MODE

이런 장면을 세이브!?

- CPU와의 대전 때 승패가 가려지고 리플레이 중에 L버튼이나 R버튼을 누르면 화면 하단에 SAVE 화면이 나오며 다시 L버튼을 누르면 SAVE 취소. 이것으로 플레이 했던 장면을 저장하여 볼 수 있다. 새롭게 생긴 이 『PLAY BACK MODE』는 자신이 좋아하는 캐릭터의 여러 멋진 장면을 기록하여 언제든지 볼 수 있게 되어 있다. 그러나 메모리의 한계가 있기 때문에 한정되어 있다. 그리고 기본적으로 EX-HIBITION MATCH가 저장이 되어있다. 이곳에 저장되어 있는 것은 몇초만에 피니쉬할 수 있는 기술들이 들어 있으며 이를 보고 연습하는 것도 좋을 법하다.

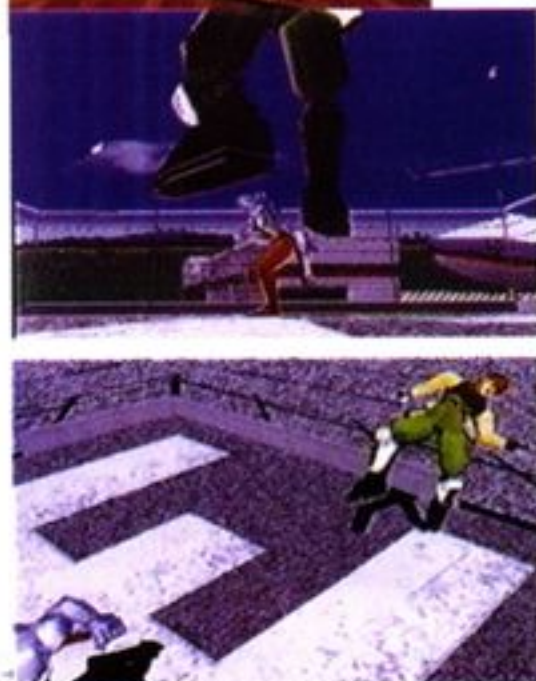
BACK UP RECORDS

- 새턴 본체에 저장되어 있는 플레이 전적을 살펴볼 수 있다.

OPTION

- 여러 설정을 할 수가 있다. 기본적으로 난이도와 대전 시간, 라운드 수, 사운드 테스트를 조작할 수 있다. 전체적으로 옵션의 종류는 3가지이다.

카메라 워크의 체인지

가드 앤 어택으로 인해 아머를 벗긴다.

이것이 파비의 생명력을 이어준다

-이러한 것은 파이팅 바이퍼즈에서 처음 사용했던 시스템이다. 그 후로 『버철파이터 키즈』가 등장하여 좀 흉내를 냈었지만...

토키오의 PPPK 중 K의 입력에는 딜레이가 존재한다. 그 외의 캐릭터에게도 물론 존재하고 있다.

PP..K 콤비네이션의 명중이다

콤비네이션 공격

FV에서는 벽이 존재한다. 상대를 벽 근처에서 몰아 붙이고 가격하면 상대는 잠시 동안 공중에서 무방비 상태가 된다. 그때 재빨리 펀치와 킥으로서 콤비네이션을 재생하자!

상대에 의해 공중에 띄워지게 되면?

이 기술은 아케이드와 동일하게 되어있다.

P+K+G를 동시에(공중에 떴을때) 입력함과 동시에 방향 레버를 움직임으로서 원하는 위치에 낙하할 수 있다

콤비네이션 중 딜레이를 이용하여 상대를 제압하자!!

이에 대한 설명을 하자면 한가지 패턴에 단련된 플레이어라면 이 딜레이를 사용한다는 것은 무리가 될 수도 있다. 하지만 서로가 딜레이를 사용할 줄 안다면 별 문제가 되지 않지만.... 이 딜레이는 상대가 어느쪽으로 가드할까 하는 생각을 갖고 기다렸다가 방향을 설정하여 공격하는 것이다. 이것이 공격의 딜레이라는 것이다.

EX PPP...K(상단) or K(하단) or K(중단)

파이팅 바이퍼즈 변경점

변경점 하나

1.점프 시 킥공격의 파워와 상대에게 주는 데미지가 실질적으로 줄어들었다.

이것은 오리지널(오리지널 모드)

이것은 변경된 모드! 타격을 당해도 그 자리에 떨어진다 (하이퍼 모드)

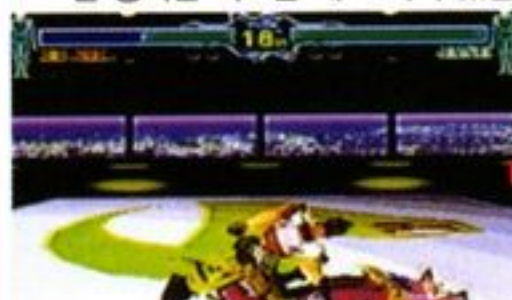
2. 적이 다운됐을 경우 다운시킨 사람이 다운 공격을 시도할 때 쓰러져 있던 적의 회복이 빨라졌다.

아쉽지만 여기서 끝내주지!(오리지널 모드)

으~윽~! 당하겠군! 진짜 아쉽다~~!!(하이퍼 모드)

변경점 둘

하이퍼 모드의 모든것

이 모드는 SS 새턴 오리지널 모드이다. 이 모드에는 두가지 크게 세가지로 나눠어져 있다.

하나는 ←→P+K+G or →P+K+G

왼쪽으로 싸~악

이번에는 오른쪽으로

버전은 하이로 설정해 놓는다. 그리고 플레이 시 앞뒤후진으로 옆으로 움직여 바꾼다. 그러나 위치를 바꾼다해도 상대가 저절로 이동한 플레이어를 바라보게 된다. 이 기술은 버파의 회피기의 버튼 조작감의 맛보기라고 말할 수 있을 것이다.

두번째는 ← + P + K로 한번에!!

버전은 하이퍼로 설정을 해놓고 나서 → ← → ← → P+K+G! 원래의 아머 벗기이다. 이것이 하이퍼 모드에서는 간단하게 ←+P+K로 통일이 되었다. 쉽고 편한 플레이를 즐길수 있을 것이다.

당하는 사람은 꼼짝없이 눈 뜨고 당하게 되는 것이다.

세번째는 전 캐릭터 중에서 빠른 스피드를 자랑하는 캐릭터는 아무래도 버파의 조작감이 나는 펩시맨일 것이다. 그러나 하이퍼 모드에서 아머를 벗으면 엄청난 스피드로 원래는이어지지 않는 콤보가 희한하게 연결되며

초하니들의 모습!

파이팅 바이퍼즈

각 캐릭터별 세부 공략

그레이스

아머의 내구력
- 상반신 150 상반신 175
- 하반신 50 하반신 75

마치 흑인 랩 싱어처럼 모습을 한 그레이스! 엔딩에서는 더욱 그런 이미지가 부각된다

여성 격투가(?) 롤러를 끌고 다니는 그레이스는 공격 턴이 킥종류로서 킥으로 먹고 킥으로서 죽는 스타일의 캐릭터이다. 상단 중단 하단 공격을 연결하여 사용할 수 있으며 격투가 중 막나가는 캐릭터이다. → → K + GK 로 상대를 힘있게 밀어 버리듯이 가격한다.

이 기술은 거리의 사이가 좀 벌어졌을 때 사용하는 기술로 단점이 있다면 상대에게 방어가 되면 곧 당하고 만다. ↓ K + GKKKK가 5단까지 들어가는데 실적으로는 히트된 상대의 몸이 공중에 떠 있는 시간동안만 히트된다.

그레이스도 삼맨처럼 펀치 계열에서는 남못지 않은 연속 속성으로 상대를 괴롭힌다. 가드 앤 어택을 잘 활용할 수 있는 캐릭터 중 하나. 무작정 공격해 오는 상대의 공격을 가드한 후 ← P or ← K 로 날리자.

그러나 날릴 수 있는 것도 오리지널이 아니라면 별 쓸모는 없다. 상대를 띄우는 기술로 K + G ↘ KK로 상대를 공중에 띄운다. 게임 모드 와는 상관이 없다. 이런 공중에 띄우는 커맨드 기술은 버전과 전혀 상관이 없다.

토키오

아머의 내구력
- 상반신 200 상반신 200
- 하반신 75 하반신 85

락셀과 머리를 길게 늘어뜨리고 한때 음악의 세계에 빠져들었던 토키오! 어느날 음악의 편견에 사소한 다툼으로 서로 등을 돌리게 되는 순간 AMST CITY에서 적으로 만나게 되는데...

↓ GK PPPK의 기술로 상대를 제압하자. 토키오는 킥 공격과 펀치 계열의 공격이 반반씩 나눠져 있다. 그러므로 콤보로 여러방향을 공격할 수가 있다. 또, 한마디 한다면 딜레이가 밥 줄인 16세의 격투가라고나 할까...! PPK가 기본적이고 공중에 띄운 후 스피디 하게 움직이면서 공격하자. 토키오는 아머를 벗게 되면 (또는 자기 의도와는 다르게)강한 파워(타 캐릭터도 포함)와 빠른 스피드를 자랑한다. 토키오는 신체가 가벼운 편이라 백 대쉬도 타 CRT(캐릭터의 약자)보다 빠른편에 속한다. 아머를 벗으면 킥공격과 대쉬 중 딜레이를 이용한 점프킥 공격으로 플레이하자. 단점은 아머를 벗게 되면 내구력이 아머 장착 때의 2배정도는 체력이 소모되니 요리조리 잘 피해다녀야 손해를 덜보게 된다. ↓ → P + K + GK 중단 공격을 피하고 상체 일으키며 걷어차기

반

아머의 내구력
- 상반신 250 상반신 225
- 하반신 100 하반신 100

골목 대장! 유년 시절...(!?) 사춘기인지 반항기가 물씬 넘쳐 흐르다 못해 ....(그렇군! 반은 16살!!??) ~반! 용서해 주마 어서 돌~아오너라~!

↓ → P 의 상당한 위력을 보여주는 에스테 반(?) 그리고 뒤에서 PG 공격 똥침(?)은 같이 위력적이다. 이것은 상대를 잡아서 사이드로 보내는 동작에서 재빨리 PG를 동시에 누르면 밀려나는 상대를 잡아 똥침을 해버리게 되는데 이때의 데미지는 상대방의 체력을 1/2 없앨 수 있다. 또한 초보들은 클리어의 목적으로 플레이를 하고 싶다면 ↓→ P를 연속으로 입력해보자.(물론 구석에 몰았거나 → P ↘ P로 띄운 후) 외문정주(?)! 상대가 공격을 해올 때 외문정주로 날려버리자. 거의 대부분이 반의 공격에 날아가 버린다. 피니쉬는 꼭! 멋지게! 그리고 → P는 이문정주로 상대를 살짝 띄우게 된다. 이때 ↓ → P or ↗ K or 승룡권(?) 2단 또는 여러분들이 자가 응용으로 찾아보는 것도 좋을듯!

락셀

아머의 내구력
- 상반신 200 상반신 200
- 하반신 75 하반신 85

노랑, 빨강 머리 17세의 소년 기타로 상대를 공격하는데 마음이 약하여 싸움은 하지 않겠다고 호언장담을 한 적이 있다던데 락셀은 피바 대회에서 우승을 한 상금으로 가수가 되기 위해 그의 장담을 깨버리고 출전한다.

락셀! 조금은 움직임이 둔하게 느껴지는 캐릭터이다. 그런 느낌을 받지 않으려면 공격의 속도가 현저히 느린 기술은 사용하지 않는 것이 락셀을 능숙하게 사용할 줄 아는 플레이어라고 할 수 있다. 기타를 들고 다니는 락셀 PPP 이후 가드 앤 어택 K가 들어가는데 빈틈이 있어 상대에게 당하기 쉽다.

→ PPP가 가장 유용한 기술로 어레인지, 하이퍼, 오리지널 모드에서 마지막 가격으로 날려버린다. 락셀의 유용한 기술로는↓ + K+G or → → +P or → +PPP 그리고 섬머솔드 킥까지. 이 킥은 하니에게도 있는 기술이다. → +K는 버파2 잭키의 → → +K와 같다. 앉아서 있는 상대를 쓰러뜨린다. 그리고 K + G P K + G. P K + G or K + G → → K + G 이후 다운 공격! 이것은 어레인지, 하이퍼 따질 것이 없다. ↘ + KP ↓ + K+G 는 중 상 하단 공격으로 많은 딜레이를 보인다. 그리고 가장 성능(?) 좋은 연속기는 → K + G ↓ ↘ →

+ K ← ↙ ↓ ↘ → +K이다.이 기술은 입력하기가 조금은 까다롭기 때문에 스틱으로 하는 것이 좋을 듯.

삼맨

아머의 내구력
- 상반신 250 상반신 225
- 하반신 50 하반신 75

운동을 많이 해서인지, 밥을 많이 먹어서 인지 바이크 폭주족으로 명성을 날렸던 SANMAN! 밤길.. 바이크를 운전하다가 바이퍼즈들이 격투를 하는 것을 보고 그냥 한번 자기도 끼어 들었다고 고백하는 삼..맨!!

강한 체력 건강한 육체(?)를 가진 삼맨. 삼맨의 사촌 동생인 삼순이도 강력하게 추천한 압삽 혹은 진격 삼맨! 3단 잡기라는 특이한 커맨드 기술까지 사용할 수 있는 캐릭터! 이 3단은 순간 연결로 입력해야한다. 삼맨은 대쉬 중 중단 공격과 하단 공격으로 상대를 제압한다. 그리고 펀치 연속기가 다른 캐릭터보다 길게 들어가며 상대를 당황하게 한다.

그리고 또 하나의 잡기 공격 중 쓰러져 있는 상대에게 다가가 삼맨이 자랑하는 자이언트 스윙! 쓰러져 있는 상대에게 이 공격을 가한다면 같이 플레이하는 사람은 아마도 머리가 쭈뼛쭈뼛 설 것이다. 삼맨은 대쉬 중 엉덩이, 어깨로 밀어 부치기, 미끄러지기가 기본적이며 딜레이의 기본을 보여준다.

제 인

아머의 내구력
- 상반신 200 상반신 200
- 하반신 75 하반신 85

남자인가? 여자인가? 터프한 분위기에 아케이드 초창기 플레이어들이 제인만을 열심히 하다가 어느 장면에서 여자라는 것을 알고부터는 제인을 쳐다보지 않았다고 한다. 그런 이유로 제인은 이번 SS용에서는 그 이미지를 탈피하려는데 과연 될까…

상대를 구석으로 몬 후 P+G를 입력하고 히트되면 상대의 머리를 잡고 창살(벽면)에 다 긁어버린다. ←↙↓↘→ + P의 위력이 대단하고 상대를 띄우는 기술인 ↘ +P 이후 ↓ → +K가 들어간다. 제인의 커맨드 잡기 중에 P+G로 상대를 잡은 후 무릎으로 날려버리는 기술은 아주 쓸만하다. 그리고 PP 후 K를 각기 다른 방향으로 입력하므로서 다양한 딜레이와 데미지를 줄 수 있다. ←↙↓↘→ +K+G ↓ → + K 이후 PPP or ↗ + K or → +K의 연속기로 공격해보자. 제인은 잡기 기술이 화려한 삼맨과 비슷한 능력을 가진 캐릭터로 사용하기가 편하다.

하 니

아머의 내구력
- 상반신 150 상반신 175
- 하반신 50 하반신 75

하니의 100연승을 위해 피나는 고통과 싸웠던 기억들이 있었을 것이다. 이번 바이퍼즈 대회에는 동생 허니까지 출전시키기까지 한 허니는 앞으로 남은 여생을 (하니는 16살?!) 몸매 가꾸기에 전념하겠다는 신조를 갖고 살아가고 있다. ↓K로 걷어차게 된다. 기본적인 기술로 PPPK 상대를 띄운다. PPP 후 K는 상대가 방어할 수가 있다.

CPU는 PPPK가 거의 다 먹힌다. 그러나 대전시는... 하니는 상대를 구석에 몰게 되면(공중에 띄우고) ← + P or →→+ K 가드 앤 어택 그리고 히프로 밀어 버리기로 끝내고 대쉬 하여 공격하자. 상대 다운시 ↓PPPP 로 누워있는 상대를 연속하여 구타(?) 한다. 그러나 이 다운 공격의 파워는 없어도 다운될 때마다 쓰도록 하자. 하니도 하단 중단의 킥이 들어가며 K + G가 히트되면 →↓↘+P or → → + K + G or ↘P... ↘P 그리고 다운 공격. 띄우는 기술과 승룡권을 활용하여 타격기를 늘려보자. 하니의 하단 2번 후 상단으로 들어가는 강킥은 데미지를 많이 줄 수 있을 할 수 있다. 구석에 몬 후 기본적인 커맨드 PPK or PPP or ↘P → →P로 마러의 강함을 볼 수 있다. 상단 K 후 PPP가 들어가며 PK 후 이게 히트되면 P의 연결로 상대를 다운 시킨다. 빠른 펀치 계열의 속성을 가지고 있다. 그만큼 B.M은 M보다 더 좋을 것이다.! 대쉬중의 K는 상대를 흔들리게 한다. 그때 공격의 짧은 시간이 주어질 것이다. 마러의 커맨드 잡기 기술인 목 부러뜨리기 등 잡기 기술을 이용하여 상대를 제압하자. B.M이 사용하는 기술들은 M과 같다. 몸집만 커졌을뿐! 단, 가드 앤 어택의 커맨드만이 달라졌다.

피 키

아머의 내구력
- 상반신 250 상반신 175
- 하반신 50 하반신 75

스케이트 보드로 AMST CITY에서 이름을 날린 피키는 미소년의 이미지와 격렬한 격투에서의 자신감 있는 표정이 어우러진다.

펀치 공격 상태에서 상대가 받아치기 공격을 할 상태에서 피키의 돌려차기가 들어감으로써 받아치기를 무효화 할 수 있다. 그 사이에 타이밍! 즉 적과 자신의 캔슬기가 적당한 타이밍에 부합되어야 한다.(사실 게임을 하다 보면 자기도 모르게 되는 수도 있다. 그러니 너무 집착하지 말자!)

스케이트 보드를 이용하는 피키는 락셀과 함께 선취권을 따고 시합을 하게 된다. 이것은 아머가 벗겨지더라도 무기는 버리지 않는다.(모두 아는 사실?) 오히려 불필요할 수도 있지만 어린피키로서는 무기가 없다면 안되겠죠!

기본적으로 PPK or PPPK or →PPPK로 연결된다. 상대를 띄우게 되면 피키는 거의 봐주지 않는다. 걸린 상대는 아예 공중에서 PKG로 공중착지를 하지 않는 편이 나을 것이다. →PPPK 피키를 사용할 때에는 →PPPK or ↓K 이다. 그전에 잡아서 링사이드로 보내고 무지막지하게 연속기로(PPP ↓K, ↘P ↗짧게 K) 철창에 부딪히는 BGM을 느껴보자.

마 러

펩시에 신이 들린 마러. 펩시맨의 절친한 친구로 등장하는 마러의 형인 B.M 과 같이 수련을 한 몸이라 커맨드 기술들은 모두 같다.

소점프 PPP 공격으로 다채로운 공격

펩시맨

펩시맨의 광고는 역시 끝내준다. 펩시를 따면 카---하는 음향까지 삽입되어 있어 계속 펩시맨만을 하게되는 경향도 있다. 펩시맨의 출현 동기는 듀랄이 버파3 스케줄 때문에 빵구를 내서 대타로 출현한 것이라는데...

PPK중 K가 가드 앤 어택으로 들어간다. P 후 안쪽으로 파고들면서 팔꿈치로 밀면서 주먹으로 가격. 그 후 중단 공격이 이어지고 피니쉬 공격이다. PPPPP로 간단한 기술이다. 펩시맨을 플레이한다면 한번 버파2의 조작감을 생각해 보기를..연속기로는 KPPPP ↓K 후 다운 공격 ↓KKK가 들어간다. 다운 공격 중 ↑P가 피키의 동작과 똑같다.

펀치 계열의 속성이 강하다. 킥의 속성 또한 동등! ↘P로 띄우고 위의 기술들을 연발해 보도록. 펩시맨도 딜레이를 발휘하는 기술이 역시 존재한다 → KPPP ←K로 라우(?)의 기술을 볼 수도 있다.

기본적인 가드 앤 어택은 ←K이며 → ←K + G 로 보통킥보다 강력한 토네이도 킥을 구사한다. 잘 맞으면 HP 1/20이 쓱~싹.

쿠마짱

누구의 애완동물인지도 모르고 있는 미아들! 바이퍼즈들의 격투를 관람하다가 년지시 바이퍼즈 경기에 난입한다. 회색곰은 남자 그리고 팬더는 여자라고 한다. 이들의 격투가 언제 끝이 날지는 미지수이며 왜 바이퍼즈 경기에 난입했는지도 마찬가지이다.

기본기와 잡기 기술은 삼맨 위주의 커맨드이다.

하늘을 날다!

삼맨의 기술을 전폭적으로 컨버팅해놨으며 몸집이 현저히 크기 때문에 밀어붙이기에 좋다. 쿠마짱 2P 캐릭터인 팬더 또한 마찬가지이다.

다른 점이 있다면 각각 엔딩이 다르다는 것 뿐! 그리고 이 캐릭터들을 유심히 관찰해 보면 싸움을 할 생각이 전혀 없는 두마리의 곰으로 보이며 미련 곰탱이라는 생각이 절로 날 것이다. 펀치, 킥의 공격 한도의 거리가 짧아서 대쉬 공격으로 대응하자. 무조건 잡아 던지기로 승부해보자.

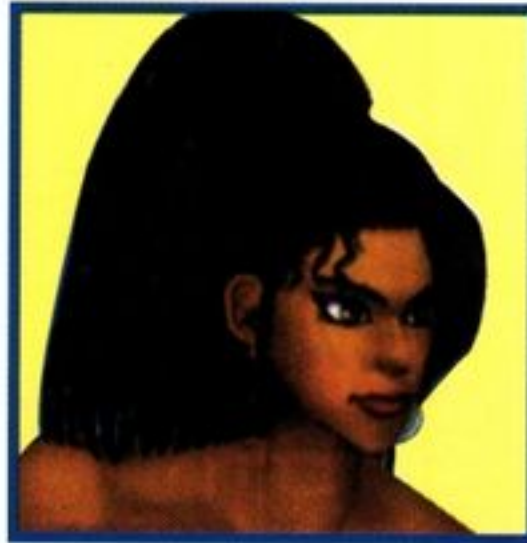
〉쿠마짱의 아빠?

그레이스

커맨드 기술 입력

비트 턴 레그	P K K
발칸 비트	P P P P P
비트 브로크 바스트	P P K
비트 로스핀	P ↓ + K
렉 비트	K P
발칸 렉	K K K
크로스 스탭 런치	K + G K K
크로스 플레트 런치	K+G ↘ +KK
블랙 아이스	P + K
데이프 슬랩	→ → + P
카넬 스핀 커트	↘ + K K K
록크 아크스탄	→ + K + G K
블레이드 슬래쉬	↑ + G ↓ + K
렉 크라운치	↘ ↘ K
숏 비트 스핀	↓ + P K
제트 스핀 5	↓ K + GKKKK
브로크 슬랩	← + P
브로크 바스트	← + K

어레인지 오리지널 기술

커넬 하이 스핀	↘ + K → → + K

커맨드 잡기

워스로우	P + G
셀 다이스	↓ ← P + G
아이스 네메시스	→ ← P + K + G
다크 핫 헐크래쉬	BACK 구석 P + G
백 스플렉스	뒤에서 P + G
스크렛치 하트	FRONT 구석 P + G
프랑켄 슈타이너	공중에서 ↓ P + K + G

다운 공격

스마트 타입	↑ + P
스피드 킥	↓ + K

토키오

커맨드 기술 입력

오픈 스핀	PK
오픈 암	PPP
오픈 롤	PPK
스핀 로우트	K + G K K
카터파트 하이	→ K + G K
스핀코 자크	K + G ↓ + K
카타 발트로 미들, 로우	→+K+G후↘+K or ↓+K
콤보 마쿼쉐즈	KPP후 K or ↓+↖K or+ K
콤보 아타이코 덕, 트릭스 풀	KPPP 후+ ↓ K or ↖+K
콤보 에이지	K P K
트리플로 스핀	↓ +K+G ↓ +K K
라이트닝 암	→ + P P ↓ → + P
로스핀 펀치	↓ + K + G K
오픈 어퍼	↘+ P
오픈 암브로	→ + P P P
스내프니	→ + K
힐트 로프	↑ + G ↓ + K
스타 라이트 단사	↘ + K+G → + K
헤릴랍 킥	↓ → + P + K + G K
스탠딩 토우킥	앉았다가 일어서면서 K
브로크 바스타	← K

커맨드 잡기

월 스로우	P + G
스냅 스트롤	← P + G
숄 타스트	→ ← P + G
그랜드 액셀	→ ← P + K + G
타그핸드 월 래쉬	BACK 구석 P + G
핸크 스플렉스	뒤에서 P + G
핸크 월 래쉬	FRONT 구석 P + G
디트 앤드 더블링	FRONT 구석 ← → +K

어레인지 오리지널 기술

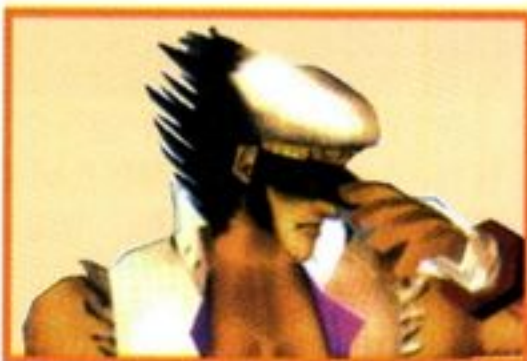
벨 프라프 펀치	→ ↓ + P + K + G P

다운 공격

이글 랜팅	↑ + P
스피드 킥	↓ + K

반

커맨드 기술 입력

건곤	P
슈퍼 스트레이트	→ + P
발차기	K
속공 발차기	→ → + K
조반	P + K + G
철부	→ + P
권화화	↘ + P
드래곤 어퍼	→ ↓ ↘ +P
더블 드래곤 어퍼	→↓↘+P →↓↘+P
강부	→ → + P
히지 콤보	→ → + P → + P
히지철산	→→+P←←+P+K
인의격투파	↙↘ + P
근성부	← → + P
철산고	← → → + P + K
갑파탄	← ↓ ↙ + P
열갑파탄	← ↓ ↙ + P P
열화갑파탄	←↓↙+P →↓↘+P
액좌귀고	↘ + K
부철포	← + P

커맨드 잡기

월 스로우	P + G
순간 떨어뜨리기	P + G → → + P + G
쓰러뜨리기	← P + G
격조반	← → P + K + G
타크 핸드 월 크랏슈	BACK 구석 P + G
골반 쪼개기	뒤에서 P + G
월 스트래치	FRONT 구석 P + G

다운 공격

특공	↑ + P
피니쉬	↓ + P
피니쉬2	↓ + P P

어레인지 오리지널 기술

락 셀

커맨드 기술 입력

잽 하이킥	P K
라이트슬	P P P
라이트슬 스쿠아슈	P P K
백 어브 디치	K K
더블 어퍼	↘ + P P
라이트 하트	→ + P P P
너클 크로우 킥	→ + P K
스카이 스크리머	K + G
킥 어웨인	→ + K
데스 스핀 로우	→+K+G↓↘+K ←↙↓↘+K
기타 트라스트	→ → + P
플라잉 스크류	↘ ↘ P P
데스 스핀 콤보	↘ + K P → K + G
로우 스핀 콤보	↘ + K P ↓ + K G
슬라이딩 킥	↓ + K + G
스탠딩 하이킥	앉았다가 일어나면서 K
라이트닝 어퍼	← + P
브로크 바스타	← + K

어레인지 오리지널 기술

데스 스핀 트라스트

→ ↓ ↘+P → → + P

커맨드 잡기

월 스로우	P + G
데스 캐논	→ → P + G
데인저러스 노이즈	← → P + G
디트로이트 록 다운	↑ + G + P + G
월스크 왓슈	BACK 구석 P+G
탁 핸드 월 그래쉬	FRONT 구석 P+G
데스 드롭	뒤에서 P + G

다운 공격

플라잉 타스크	↑ + P
기타 크래쉬	↓ + P
그레이브 포스트	↓ ↓ + P
스피드 킥	↓ + K

파이팅 바이퍼즈

삼 맨

커맨드 기술 입력

삼맨 펀치 킥	P K
원투 해머	P P P
원투 크래쉬	FRONT 구석 PPP
원투 피치	P P K
브스트 킥	P ↘ + P K
트리플 파워 노크	←→ + P P P
더블 어퍼 피치	↘ + P P K
쟈크 나이프 스로우	↘ + P + G
퓨전 제너레이터 펀치	↘ + P P P P P
라운드 트리프 해머 스로우	
↓ + P + K + G P + G	
더블 파워 해머	↓ + P + K + G ↓ +P
엘보 스매쉬	→→ + P
더블 비치 봄버	P + K + G P + K + G
미들 삼맨 킥	↘ + K
렉 스로우	↓ + K + G
브로크 봄버	← + K

다운 공격

피치 바카	+ P
메가톤 스탭	+ K

하 니

커맨드 기술 입력

콤보 로우 킥	P P P ↓ + K
자트크나이프 킥	K + G
커트 어퍼	↘+P
하니 트리플	→+ P P P
커트 슬랏프	→ →+P
라이징 컷트 어퍼	→↓↘+ P
딥 더 렉	↘↘+ P
더블 피치 어퍼	P+K+G P+K+G
스콜피온 어택	↘+ K
커트 테일하이	↓ + KK
토우킥 스콜피온	
앉았다가 일어서면서 KK	
토우킥 커트 힐	
앉았다가 일어서면서 K K + G	
토우킥 커트 사마	
앉았다가 일어서면서 K + K	
로우 펀치 로우킥	↓ + P K
렉 비트	↓ + K K K
로렉 비트	↓ + KK +K
더블 로우 킥 & 딥	↓ + KK +P
컷트 바로우	→ →+ K + G
브록 스냅	**+ 4P**
브록 봄바	**+ 4P**

에레인지 오리지널 기술

도코카 이타요우나	PPP →K

커맨드 잡기

삼맨 나이스 칸	P + G
바크 클락	P + G
엘하트 바크	P + G P + G
파이널 오바이트 라프	←↘↓↙→ + P + G
←→ +P+G →↓←↑→+P+G	
자이언트 스윙	←↙↓↘→ + P
자이언트 스윙2	상 대 다 운 시 ←↙↓↘→ + P
막스 트리프	↑ ↑ ↓ ←→ +P
파일 드라이버	상대가 앉았을 때 ↓ + P + G
파워 핸팅	FRONT 구석에서
상대가 앉았을때 ↓ + P + G	
탁 핸드 월 크래쉬	BACK 구석 P+G
워리 드롭	뒤에서 P + G
삼맨 봄	FRONT구석←→ P+G

커맨드 기술 입력

월 스로우	P + G
바크 월 스로우	←P + G
복슬	
↓ + P + K + G	
밸팅 보스	↗+ P
커트 호일	↓←+ P + G
코더 해픈	↙→+ P + G
하니 에어리얼	
상대와 동시 공중 ←+ P + K + G	
타크 핸드 월 래쉬	
BACK 구석 P + G	
한스플렉스	뒤에서 P + G
벰리 체크	
뒤에서 P + K + G	

다운공격

스핀랑팅	↑ + P
다운 연속 펀치	↓P P P P P
스핀드 킥	↓ + K

제 인

커맨드 기술 입력

콤보 스위치 어퍼	P K P
트리플 밧슈	P P P
콤보 월 스크랫치	
FRONT 구석에서 P P P	
더블 크랩 래쉬	P P K
콤보 레이드	P P →+ K
로스핀 콤보	P P ↓ + K
콤보 프록 스트레이트	P P ←+ P
토스 어퍼	↘+ P
다운 스매쉬	→+ P P
파워 스매쉬	→→+ P
투핸드 밧슈	↓→+ P + G
토네이도 펀치	←↙↓↘→+P + G
크롤 토네이도 펀치	→↓↘+ P
미들 스핀킥	↘+ K
컷트 니	→+ K
니 런처	↓ +K
로우 너클 스핀	↓ + P K
로우 스핀 업	↓ + K + G K
더블 스로우 펀치	↓ + K + G ↓ + K
스탠딩 하이킥	앉았다가 일어서면서 K
프로 스트레이트	←+ P

커맨드 잡기

크린치 펀치	P + K
더블 크린치 펀치	P + G P
크린 치스트 라이크니	P + G K
크린치 니	K + G
브링업 브레이커	→↓ + P + G
브레인 바스타	→←+ P + G
슈퍼 콤보 니 어렌처	
←↙↓↘→+ K + G ↓→+K	
월 스크렛치	
FRONT 구석 P + G	
더블 월 스크렛치	
FRONT 구석 P + G	
더블 핸드 월 스크렛치	
BACK 구석 P + G	
브레이크 넥 드라이버	
뒤에서 P + G	
타이거 넥 드라이버	
뒤에서 P + K + G	

다운 공격

넉클 타입	↑ + P
넉클 하트	↓ + P
스핀킥+	↓ + K

마 리

커맨드 기술 입력

프로콤보 어퍼	P P P
프로 콤보하이킥	P P K
프로 콤보 스트레이트	P P → + P
프로콤보 더블 하이킥	P P →+ K K
익스트림 데스화이날	
P P →+ K P → + P ←↓→ + P	
프로 콤보 로스핀	PP ↓ + K
콤보 스위치 펀치	P K P
하이킥 & 피스트	K P
하이 & 사이드 킥	K K
프로 & 피스트	→ + K K
가스트 어브 레이지	→ + K
허리게인 펀치	←↙↓↘→ + P
하이, 미들, 로우 더블 엑셀	
↘KK or ↘K ↓K or ↘K ↓K	
로우 숏 더블 플리우트 ↙+ KKPP	
하이,미들 더블 블루션	
↓+K + GK , ↓+ K + G ↓+K	
B.M 3단	
G + ↑↓+ G ↓+ K ←↓→P	
B.M 가드 앤 어택 펀치 ←+ P	
B.M 가드 앤 어택 킥 ←+ K	

커맨드 잡기

브랜 바스터	적과 근접해서 ↓P + G
블랙 레인포	적과 근접해서 ←→←P + G
블랙볼	상대와 동시 동시에 ↑←P K G

다운 공격

브라이드 어택	↑ + P
스핀드 킥	↓ + K

피 키

커맨드 기술 입력

기술	커맨드
펀치 코인	P K
콤보 테일 킥	P ↓ + K
보트 밧슈	P P P
월 스크왓슈	
FRONT 구석에서 P P P	
콤보스킥핀 니	PP + KK
원투 어퍼	P P + P
콤보트 하이킥	P P →+ K K
로우 펀치 테일 킥	↓+ P K
호핀크 니	K + G
니 & 하이스핀	K K
하이스핀 킥	↓↘→+ K
미들 스핀킥	↘+ K
어퍼 미들 스핀	↘+ P → + K
오버헤드 보드 밧슈	↖+ G ↘+ P
보드스 랍	← → →+ P
로켓트 미사일	
BACK 구석에서 ↙+ K	
스텝 니	→ + K
스킵피 니	↓K + G
토우 & 하이 킥	↓+ K K
힐드 롭	↓+ K K + G
힐드 롭2	↑+ G ↓+ K
브리프 킥	회전하면서 K
브리프 로우 킥	회전하면서 ↓ + K
브로크 어퍼	← + P
브로크 니	← + K

커맨드 기술 입력

기술	커맨드
월 스로우	P + G
오버 헤드 캐논	← →+ P + G
폭 스루	↓+ P + K + G
폭 스루킥	↓+P+K+G +K
월 랏슈	FRONT 구석 P+G
테크 핸드 월 랏슈	
BACK 구석 P + G	
박스 플렉스 뒤에서	P + G
브라이 헤드 시저스	
공중에서 ↓ + P + K + G	
에라 그랍	
상대와 동시에 공중 ← + P + K + G	

다운공격

기술	커맨드
브라인들 퀸 어택	↑+ P
롤 밧슈	↑+ P
트리플 스텝	↑+ K K K

에레인지 오리지널 기술

기술	커맨드
어퍼 로스핀	↘+ P ↓+ K

※ 테크닉 비기 모음집

복사 CD (?) 하니

숨겨진 캐릭터 중 하나로 캐릭터 선택화면에는 옷걸이로 표시되어 있다. 특이한 점은 조그만 만돌린을 갖고 무기로 쓴 다는 점이다. 기술과 커맨드 잡기 기술들은 모두 하니와 동일하다.

벽을 이용한 공격(삼맨, 반, 그레이스, 토키오는 제외 나머지 대응)

보인다~보~여!!

크라잉 월 점프시 벽과 닿았을 때 ↑ + P
월 타입 벽위에 올랐을 때 ↑ + P

대소점프를 이용한 공격 방법

이것은 공격하는 캐릭터마다의 고유의 네임이 있기 때문에 커맨드만 소개. 공격 커맨드 중 ↖+ K과 ↗+K만이 다른 캐릭터가 있다.

- ↑+ P
- ↑공중에서 P
- ↑+ K
- ↑지면에 닿기 전에 K
- ↑→+ K
- ↑공중에서 → + K
- ↑공중에서 ↓ + K
- ↑지면에 닿기 전에 ↓ + K
- ↑공중에서 ← + K

대쉬를 이용한 공격

대쉬로 상대를 공격!!

- P
- K
- P + G
- ←P + G
- ↓+ K
- ↘+ K
- ↓P + K + G
- ↖+ K
- ↗+ K
- ↑+ K
- K + G
- P + K

소점프를 이용한 공격

- ↑+ P 실패 시에도 경직 시간이 거의없어 후속타가 가능하다. 대쉬 하단 공격 방어에 유효함.(적의 공격을 피하는 동시에 공격.)
- ↑+ K 소점프 P보다 경직시간은 적지만 적 견제에 유용.
- ↑지면에 닿기 전에 K
- ↑지면에 닿기 전에 + K 대점프 공격 중에서 가장 경직 시간이 짧다.
- ↖+ K
- ↗+ K

캐릭터의 크기가 바뀐다

ON 상태.

OFF 상태이다. 왠지 크기에서 차이를 느끼게 된다.

썰렁한 하니를 찾아서!!

펩시맨 : CPU에게 엑설런트로 당한다. 느닷없이 펩시맨~!

벽없애기 : 트레이닝 모드에서 딱 나는 연습을 하자 대부분의 캐릭터 커맨드 기술을 O.K시키자!

빅헤드 : 대전 모드에서 친구들과 신나게 플레이 해보자.

드디어 썰렁한 하니의 모습을...

아니 외간 남자 앞에서...

하니를 썰렁하게 만들려면 트레이닝 모드에서 하니의 모든 기술커맨드를 O.K시켜야한다. 프락티스 모드를 끝냈다면 플레이에 들어가 X버튼을 누른채로 하니를 선택하면 O.K버튼의 타입과는 전혀 상관이 없다. 이것을 하기전에 위의 비법들을 하나씩 다해보고 하는쪽이 나을 것이다.

토기오 : 이리와~
하니: 아니 이래도 되는 건가요!

까불면 죽어~~!

공격 속성과 방어의 한계

○가드 가능 ⊙가드가 않될 때도 △가드를 해도 데미지 ×가드 불능

	상단 가드	하단 가드	가드 앤 어택
상단공격	○	⊙	○
중단공격	○	×	○
하단공격	×	○	×
던지기	×	△삼맨 제외 G가능	×
가드 벗기기	△	△	△

가드 앤 어택의 무효화!?

— 1P는 대쉬 중 2P는 가드 앤 어택 준비 상태 이둘이 부따히면 대쉬공격과 가드 앤 어택은 무효화.
— 2P는 가드 앤 어택 1P는 하단 공격 → 무효화
— 1P 가드 앤어택 2P 가드 앤 어택 → 무효화

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 출시타이틀에 올라온 게임
★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 10월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		10/ 4	마블 슈퍼 히어로즈 워 오브 더 잼	캡콤	7,800엔
		10/ 4	위닝 포스트2 프로그램'96	코에이	9,800엔
	N	10/25	타워 드림	아스키	8,000엔
PS		10/ 4	사이킥 포스	타이토	5,800엔
	N	10/ 4	론 솔저	버진 인터랙티브	5,800엔
		10/ 4	카오스 콘트롤	버진 인터랙티브	3,800엔
		10/ 4	스펙트럴 타워	아이디어 팩토리	5,800엔
		10/ 4	FINALIST	가가 커뮤니케이션	5,800엔
		10/ 4	수호전-천명의 맹세	코에이	5,800엔
	N	10/ 4	위닝 포스트2 프로그램 '96	코에이	6,800엔
		10/ 4	크리티컴 더 크리티컬 컴뱃	빅동해	5,800엔
		10/ 4	크레이지 원	E.A 빅터	5,800엔
		10/ 4	엔젤리크 스페셜 프리미엄 박스	코에이	8,800엔
		10/18	THE DEEP-잃어버린 심해	버진 인터랙티브	5,800엔
		10/18	쇼크 웨이브 오퍼레이션 점프 게이트	E.A.빅터	4,800엔
		10/25	V-테니스2	통킨하우스	5,800엔
	★N	10/25	스타 글래디에이터	캡콤	5,800엔
		10/25	반달 하트-잃어버린 고대문명	코나미	5,800엔
		10/하순	오버 더 포스	반다이	6,800엔
		10/예정	C1 서키트	인백스	5,800엔
		10/예정	보톰 오브 더 나인스 메이저리그 히어로즈	코나미	5,800엔
		10/예정	브레인 데드 13	코코너츠 저팬	미 정
		10/예정	에어 어설트	SCEI	5,800엔
	N	10/예정	올림픽 사커	코코너츠 저팬	미 정
SS		10/ 4	전설의 오거 배틀	리버힐 소프트	5,800엔
	N	10/ 4	위닝 포스트2 프로그램 '96	코에이	6,800엔
		10/ 4	카오스 콘트롤 리믹스	버진 인터랙티브	4,800엔
		10/ 4	엔젤리크 스페셜 프리미엄 박스	코에이	8,800엔
	同N	10/18	줄스 오브 어라클	선소프트	5,980엔
	N	10/25	월드 시리즈 베이스 볼	세가	5,800엔
		10/25	줌	미디어퀘스트	4,800엔
		10/25	마스터 오브 몬스터즈	도시바EMI	6,800엔
		10/예정	이터널 멜로디	미디어 웍스	5,800엔
		10/예정	동경 입신출세전	나그자트	5,800엔
	N	10/예정	15종목 애틀랜타올림픽	코코너츠 저팬	미 정
		10/예정	브레인 데드 13	코코너츠 저팬	미 정
		10/예정	선더 포스 골드 팩2	테크노 소프트	4,800엔
		10/예정	괴도 세인트 텔	토미	6,800엔
N64		10/예정	스타워즈 - 섀도우 오브 엠파이어	닌텐도	9,800엔
		10/예정	테트리스 피어	닌텐도	9,800엔

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
NEOGEO CD	★	10/예정	더 킹 오브 파이터즈 '96	SNK	미 정
GB	N	10/예정	스포츠 콜렉션	통킹 하우스	3,980엔

발매돌이의 한마디!
이번달에는 역시 물스톰으로 나온 캡콤의 「스타 글래디에이터」가 가장 눈에 띄는군요. 한편 그동안 잠잠했던 미니 컴보이용 타이틀이 소리소문도 없다가 갑자기 나타났군요. 일단 나와봐야 알겠지만 아무튼 기대가 되는군요.

'96년 11월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		11/예정	동급생2	반프레스토	7,980엔
		11/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	7,980엔
PS		11/ 1	루루	동북신사	4,800엔
		11/ 1	아크 더 래드2	SCE	5,800엔
		11/ 1	X-COM 미지의 침략자	미디어 퀘스트	5,800엔
	N	11/15	뿌요뿌요2 결정판	컴파일	4,800엔
		11/15	킹 오브 복싱	빅터 엔터테인먼트	5,800엔
		11/15	벨트로거9	겐키	6,300엔
		11/29	GUNSHIP	미디어 퀘스트	5,800엔
	N	11/29	서기 1999 파라오의 부활	BMG 빅터	5,800엔
		11/상순	더 타워	오픈 북	6,800엔
		11/예정	줌	미디어 퀘스트	4,800엔
		11/예정	시뮬레이션즈	소프트 뱅크	5,800엔
		11/예정	에어 그레이브	산토스	5,800엔
		11/예정	타임 코만도	버진 인터랙티브	6,500엔
		11/예정	레벨 어설트2	BBS	5,800엔
		11/예정	블루 포레스트 이야기	라이트 스탭	미 정
		11/예정	신일본 프로레슬링-투혼열전2	토미	5,800엔
		11/예정	김전일 소년의 사건부	강담사	5,800엔
		11/예정	이터널 멜로디	미디어 웍스	미 정
	N	11/예정	타임보칸 시리즈	반프레스토	미 정
		11/예정	볼 블레이저	BBS	5,800엔
		11/예정	스트리트 레이서 디럭스	UBI소프트	미 정
		11/예정	웜즈	아이맥스	5,800엔
		11/예정	FIST	이미지니어	6,800엔
		11/예정	슈퍼 풋볼 챔프	타이토	5,800엔
	N	11/예정	루팡3세 카리오스트로의 성	아스믹	6,800엔
		11/예정	매직 카페트	E.A.빅터	5,800엔
		11/예정	황룡삼국연의	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
		11/예정	팬저 제네럴	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
		11/예정	NBA 파워 덩커즈2	코나미	5,800엔
	N	11/예정	J리그 실황 위닝 일레븐 '97	코나미	5,800엔

이달의 구입 추천작 BEST 5

SFC 마블 슈퍼 히어로즈 워 오브 더 잼

PS 스타 글래디에이터

SS 전설의 오거배틀

N64 스타워즈 섀도우 오브 엠파이어

NEOGEO CD 더 킹 오브 파이터즈 '96

	기종	발매일	게임명	회사명	가 격
	SS	11/ 1	리드로드 사가2	세가	5,800엔
	SS	11/ 1	루루	세가	4,800엔
N	SS	11/29	서기 1999 파라오의 부활	BMG 빅터	5,800엔
	SS	11/예정	택틱스 오거	리버힐 소프트	5,800엔
N	SS	11/예정	울프 팡 SS공아2001	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
	SS	11/예정	데이토나 USA-서키트 에디션	세가	5,800엔
	SS	11/예정	아이언 맨/XO	어클레임 저팬	5,800엔
	SS	11/예정	스트리트 레이서 디럭스	UBI소프트	미 정
	SS	11/예정	대운동회	인크리멘트 P	미 정
	SS	11/예정	웜즈	아이맥스	5,800엔
	SS	11/예정	FIST	이미지니어	6,800엔
N	SS	11/예정	빅토리 골 월드 와이드 에디션	세가	5,800엔
	SS	11/예정	미소녀 전사 세라 문 슈퍼S	엔젤	미 정
	SS	11/예정	매직 카페트	E.A.빅터	5,800엔
	SS	11/예정	멀티렌서-은하소녀경찰2086	이미지니어	7,800엔
	SS	11/예정	황룡삼국연의	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
	SS	11/예정	프리크라 대작전	아트라스	5,800엔
★	N64	11/예정	마리오 카트64	닌텐도	9,800엔
	N64	11/예정	골든아이 007	닌텐도	9,800엔
	N64	11/예정	보디 하베스트	닌텐도	9,800엔
	N64	11/예정	블라스트 콥스	닌텐도	9,800엔
	GB	11/예정	버철 비룡의 권GB	컬처 브레인	4,200엔

발매돌이의 한마디!
닌텐도64용 게임이 10월 2개에 이어 11월에는 4개의 기대작이 나오는 군요. 그동안 「슈퍼 마리오64」를 지겹게 했던 유저 여러분들도 이제는 바꿀거리가 많아서 행복하겠네요?

'96년 12월 발매 소프트

	기종	발매일	게임명	회사명	가 격
	PS	12/상순	다이어리	넥서스 인터랙트	미 정
	PS	12/중순	공포신문	유타카	5,800엔
	PS	12/하순	탑건	미디어 퀘스트	5,800엔
	PS	12/예정	도라에몽SOS	에폭사	미 정
	PS	12/예정	J리그 익사이트 스테이지	에폭사	미 정
	PS	12/예정	마법소녀 프리티사미	파이오니아LDC	미 정
	PS	12/예정	악마성 드라큐라X-월하의 야상곡	코나미	미 정
	PS	12/예정	스피드 킹	코나미	5,800엔
	PS	12/예정	록맨8 메탈 히어로즈	캡콤	미 정
★	PS	12/예정	파이널 판타지 Ⅶ	스퀘어	5,800엔
	PS	12/예정	동급생2	반프레스토	미 정
	PS	12/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	미 정
	PS	12/예정	신 슈퍼 로봇 대전	반프레스토	미 정
	PS	12/예정	다크 포스	BBS	5,800엔
	PS	12/예정	라이트 닝 레전드	코나미	5,800엔
	PS	12/예정	드래곤 하트	어클레임 저팬	5,800엔
	SS	12/상순	다이어리	넥서스 인터랙트	미 정
	SS	12/예정	초시공요새 마크로스	반다이 비주얼	6,800엔
	SS	12/예정	록맨8 메탈 히어로즈	캡콤	미 정
	SS	12/예정	중장기병 레이노스2	메사이아	미 정
	SS	12/예정	테트리스S	BBS	5,800엔
	SS	12/예정	에너미 제로	와프	6,800엔
	SS	12/예정	J리그 익사이트 스테이지	에폭사	미 정
	SS	12/예정	드래곤 하트	어클레임 저팬	5,800엔
N	SS	12/예정	다이 하드 트릴로지	FOX 인터랙티브	5,800엔
	N64	12/예정	카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
	N64	12/예정	테트리스 피어	닌텐도	9,800엔
	N64	12/예정	스타폭스64	닌텐도	9,800엔
	N64	12/예정	바기부기	닌텐도	9,800엔
	N64	12/예정	클라이머	닌텐도	9,800엔
	N64	12/예정	골프(가칭)	닌텐도	9,800엔
	N64	12/예정	F-ZERO64	닌텐도	9,800엔
	N64	12/예정	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔

발매돌이의 한마디!
12월은 모든 게이머들이 기대에 가득찬 달. 왜냐구 그것도 몰라? 「FFⅦ」이 나오잖아. 게다가 새턴의 에너미 제로와 8개의 닌텐도64 타이틀의 대격돌! 정말 기대되는 12월이군!

발매 미정 소프트

	기종	발매일	게임명	회사명	가 격
	SFC		SFC 드래곤 퀘스트 Ⅲ	에닉스	미 정
	SFC		봄버맨 비더맨	허드슨	미 정
	PS		벨데셀바 전기	SCE	미 정
	PS		크론즈 게이트	SCE	6,800엔
N	PS		줄스 오브 어락클	선소프트	5,980엔
	PS		리얼바우트 아랑전설	SNK	미 정
	PS		와일드 암즈	SCE	5,800엔
	PS		부시도 블레이드	스퀘어	미 정
	PS		페다2	야노만	미 정
	PS		이루님의 날개	라이트 스탭	5,800엔
	PS		PAL-신견전설	동북신사	6,800엔
	PS		공각기동대 GHOST in the SHELL	SCE	미 정
	PS		진설 사무라이 스피리츠 무사도 열전	SNK	미 정
	PS		사가 프론티어	스퀘어	미 정
	PS		제로 디바이드2	줌	미 정
★	PS		파이널 판타지 택틱스	스퀘어	5,800엔
N	PS		투탄카멘의 유언	위저드	미 정
	PS		삼국무쌍	코에이	미 정
	PS		드래곤 볼 GT	반다이	미 정
	PS		브레스 오브 화이어3	캡콤	미 정
	PS		소울 에지	남코	미 정
★N	PS		바이오 하자드2	캡콤	미 정
N	PS		타임 크라이시스	남코	미 정
	PS		저버	스퀘어	미 정
	PS		건무	반프레스토	미 정
	PS		라이덴DX	라이즈	미 정
	SS		파이터즈 스워즈	SNK	미 정
	SS		루나 실버스토리	카도가와서점	6,800엔
N	SS		하트 오브 다크니스	세가	6,800엔
	SS		스쿨 팡 -공아외전	데이타이스트	미 정
	SS		천외마경 제 4의 묵시록	허드슨	미 정
	SS		진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	미 정
★	SS		전뇌전기 버철 온	세가	미 정
	SS		드래곤 나이트	엘프	미 정
	SS		기동전사 건담 외전3	반다이	미 정
	SS		그랜디아	게임 아츠	미 정
	SS		슬레이어즈	카도가와서점	미 정
	SS		쿼바디스2	그램스	미 정
	SS		가디안 포스	석세스	미 정
	SS		판타지어스	세가	미 정
★	SS		버철 캅2	세가	미 정
	SS		소닉 더 화이터즈	세가	미 정
	SS		코맨드 앤 퀀커	버진 인터랙티브	미 정
	N64		원더 프로젝트 J2	에닉스	미 정
	N64		미션 임파서블	오션	미 정
	N64		모탈 컴배트 트릴로지	윌리엄즈	미 정
	N64		프릭크 보이	버진 인터랙티브	미 정
	N64		카멜레온 키드	일본 시스템 서플라이	미 정
	N64		마더3	할 연구소	미 정
	N64		블레이드 앤드 배럴	켐코	미 정
	N64		로보테크 크리스탈 드림즈	게임테크	미 정
	N64		김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
	N64		크루징 USA	레어	미 정
	N64		웨인 그레츠키의 3D 하키	타임워너 인터랙티브	미 정
	N64		류록	어클레임	미 정
	N64		킬러 인스팅트2	레어	미 정
	N64		초공간나이트 프로야구 킹	이미지니어	미 정
	N64		멀티 레이싱	이미지니어	미 정
	N64		베이스 볼(가칭)	코나미	미 정
	N64		봄버맨64	허드슨	미 정
	N64		도라에몽	에폭사	미 정
	N64		고에몽 어드벤처	코나미	미 정
	N64		슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
★	N64		슈퍼 마리오RPG2	닌텐도	미 정
★	N64		젤다의 전설64	닌텐도	미 정
	N64		크리에이션	소프트 크리에이션	미 정

96.10 CHAMP GAME CALENDAR

1 TUE	챔프 나오는 날
2 WED	
3 THU	개천절
4 FRI	PS용 수호전
5 SAT	
6 SUN	
7 MON	
8 TUE	
9 WED	
10 THU	
11 FRI	
12 SAT	
13 SUN	
14 MON	
15 TUE	

96.10 CHAMP GAME CALENDAR

16 WED	
17 THU	
18 FRI	SS용 오라클의 보석
19 SAT	
20 SUN	N64용 스타워즈 섀도우 오브 엠파이어 ARC용 버철 파이터3
21 MON	
22 TUE	
23 WED	
24 THU	
25 FRI	SS용 루나 실버스타 스토리 PS용 반달 하트
26 SAT	SFC용 마베라스
27 SUN	
28 MON	
29 TUE	
30 WED	PS용 오버드 포스
30 THU	게임챔프 창간 4주년 기념호 발간 예정